AÇÃO GAMES
PROMOÇÃO
Mais prêmios pra você!
0001 - Ed. 1 - Cr$ 800
EDITORA AZUL
Cr$ 800,00
CHOCANTE!
SUPERESTRATÉGIAS PARA VOCÊ DETONAR
MICKEY MOUSE
O ASTRO DE DISNEY NUMA SUPERPRODUÇÃO DA SEGA
TARTARUGAS NINJA 2
Nintendo
ESWAT
Master System
THE REVENGE OF SHINOBI
Mega Drive
SUPER FAMICOM
ESTÁ PINTANDO O 16 BITS DA NINTENDO
E MUITO MAIS!
DOUBLE DRAGON 3
ROCK MAN 3 - GAME BOY
PC - CLASSIFICADOS
CONHEÇA O GANHADOR DO CONCURSO SUPER CHARGER

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Famicom

A Dimensão está abrindo novas lojas pela cidade para facilitar o acesso de novos clientes.

Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

TATUAPÉ
R. Santa Virgínia, 107
CEP 03084
Tels.: 217.7161 - 296.4928

VILA MARIANA
R. Afonso Celso, 771
CEP 04119
Tels.: 884.8151 - 884.8152

CENTRO
R. Xavier de Toledo, 210
2.º andar - CEP 01048
Tels.: 36.3226 - 34.8391

SANTANA
R. Alfredo Pujol, 481
CEP 02017

SANTO ANDRÉ
R. Padre Manoel da Nóbrega, 236
CEP 09080

CAMPINAS
Av. Andrade Neves, 1654
(Castelo) - CEP 13015

Quer ficar fera?

Então conta com a CASA & VÍDEO, onde você sempre encontra os últimos lançamentos em equipamentos e cartuchos pelo menor preço e gente especializada para demonstrar, dar dicas ou até só pra bater um papinho.

CASA & VIDEO

A CASA DO VÍDEO GAME

LOCADORAS: Atendimento Especializado pelo Fax (021) 261-8891.

RIO DE JANEIRO: Copacabana - Rua Barata Ribeiro, 307 - Lj. - Tels.: 237-2946 - 255-6886 • Copacabana - Rua Hilário de Gouveia, 66 - Gr. 310 - Tel.: 255-6583 • Méier - Rua Manoela Barbosa, 1 - Sl. 108 - Tel.: 591-5384 • Tijucão Rua Conde de Bonfim, 106 - Sl. 202 e 204 - Tel.: 284-4167 • Tijuca - Rua Conde de Bonfim, 615 Lj. 111 - Tels.: 288-9786 - 288-9011 - • Niterói Shopping - Rua da Conceição, 188 - Lj. 142 - Tel.: 719-1238 até 22h. • Centro Rua do Riachuelo, 161 - Lj. C - Tels.: 221-1366 - 221-1433 • Campo Grande - Rua Coronel Agostinho, 76 - Sl. 202 a 204 - Calçadão - Tel.: 394-8482 • Madureira Polo I - Estr. do Portela, 99 2º Piso 290, 291, 294 e 295 - Tels.: 350-1145 - 359-7022 • Barra - Av. das Américas, 3939 - Bl. II - Lj. A - Esplanada da Barra ao lado da Caixa Econômica Federal • Caxias Pça. do Pacificador, 51 - Tel.: 771-7552. • **BRASÍLIA:** SCLN, 209 - Bl. D - Lj. 13 - Tel.: 272-1608 • Taguatinga - C12 Lts. 01 e 02 - Bl. G - Lj. 02 - Tel.: 562-5747 • **GOIÂNIA:** Rua Noventa, 857 - Setor Sul - Tel.: 241-4822.

GAMES

START

Temos duas boas notícias para você leitor. A primeira é que a sua *Ação Games*, a partir deste número, passa a ser mensal. Isso mesmo: ela estará nas bancas todos os meses, trazendo as novidades, as superestratégias e as matérias especiais que você quer ler. A segunda boa notícia é que a revista passa agora a ser produzida pela Editora Azul, uma empresa que está no pique das publicações especializadas como a nossa *Ação Games*. Sucesso desde o primeiro número, a revista está entrando numa nova fase e, mais do que nunca, sua participação é importante. Você tem um truque radical? Gostaria de ser piloto de uma superestratégia? Então escreva para a gente, mostre que você é um verdadeiro fera. E vamos curtir a nossa *Ação Games* — agora, com continue infinito.

MICKEY MOUSE

Sons, gráficos e emoções radicais neste game da Sega para o Master System e Mega Drive (pág.34)

SUPER FAMICOM

Está pintando o videogame de 16 bits da Nintendo. Super Mário 4 é um de seus jogos (pág.12)

ESWAT

Depois desta superestratégia nada mais será segredo para o seu policial metaleiro (pág. 30)

THE REVENGE OF SHINOBI

Na superestratégia do mês para o Mega Drive, você vai saber qual é a saída do fatídico labirinto (pág.18)

TARTARUGAS NINJA 2

Cowabunga! Uma superestratégia para arrasar os inimigos, ganhar mais vidas e selecionar fases (pág.22)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

CARTAS

A TV PARA O GAME BOY

Na edição passada houve um engano na notícia sobre o Wideboy, publicada na seção Shots. Na verdade, o Wideboy é um aparelho usado por revistas para conseguir fotos ampliadas de telas de Game Boy. Já o aparelho desenvolvido pela Biederman Design Labs para colocar os jogos do Game Boy na TV ainda não foi batizado e não custaria mais de 60 dólares.

José Agripino de Deus
São Paulo, SP

Você está com toda razão, Agripino. Reconhecemos que houve um erro de interpretação da matéria publicada na revista Electronic Gaming Monthly n.º 17, de onde estas informações foram extraídas. Obrigado pelo toque e escreva-nos sempre que quiser.

TROCANDO AS BOLAS

Não gostei muito da última edição. Vocês não publicaram estratégias dos jogos da Dynavision. Espero que, da próxima vez, estes problemas sejam corrigidos.

Alexandre Guimarães
São Paulo, SP

Sou leitor de **Ação Games**, mas fico muito desapontado quando abro a revista e não vejo absolutamente nada sobre o meu videogame, o Dynavision 2. Só se fala de Nintendo e Master. Será que não dá para publicar alguma coisa sobre o meu videogame?

Caio de Marchi
São Paulo, SP

Nintendo não é apenas o nome de um produto, mas de um padrão de videogames que é seguido por vários fabricantes de jogos eletrônicos no Brasil. O Dynavision, que segue o padrão Nintendo japonês, aceita todos os cartuchos de Nintendo japonês importados ou nacionais — incluindo os da Super Charger e do Top Game. Adquirindo um adaptador fabricado pela própria Dynacom, vocês poderão utilizar os cartuchos de Nintendo americano — exceto alguns do Phantom System e FalconSoft. Outra coisa que pode estar confundindo vocês é que, muitas vezes, um mesmo jogo é batizado com nomes diferentes pelos fabricantes. O Rock Man da Dynacom, por exemplo, é a mesma coisa que o Mega Man. Super Mario Bros é o mesmo que Mario Bros 2, e assim por diante. Por que existe esta confusão toda é uma questão complicada, que abordaremos futuramente numa matéria especial. Para que não haja mais o perigo dos nossos leitores trocarem as bolas, todos os lançamentos de cartuchos que a **Ação Games** *noticiar daqui para a frente trarão também o nome original no exterior. E, para que vocês não fiquem mais chateados com a gente, tem uma boa notícia para os fãs do Dynavision na seção Shots. Falou?*

NINJA GAIDEN

O truque publicado na edição n.º 1 para o Ninja Gaiden não deu certo. Na fase 4/2, não existe vida nenhuma — e eu fiz tudo o que a revista mandou. A dica refere-se ao jogo Ninja Gaiden 2.

Bruno B. Grosso
São Paulo, SP

Bruno, acho que você também está trocando as bolas. Repare que o título da estratégia a que você se refere é Ninja Gaiden, e não Ninja Gaiden 2. Por isso é que não dá certo.

ESTRATÉGIA PERIGOSA

Tenho uma estratégia para o jogo Strider, do Mega Drive. Coloque o Altered Beast em seu console e ligue-o. Quando o título aparecer, tire o Altered Beast sem desligar o aparelho e coloque o Strider. Pressione a tecla Reset e você ganhará vidas infinitas. Mas cuidado: este tipo de código envolve um certo risco de quebra do videogame.

Gabriel Conte Quiliconi
São Paulo, SP

Ei, Gabriel, você por acaso está querendo abrir alguma oficina de assistência técnica? Bem, brincadeiras à parte, você está certo ao avisar que este tipo de manobra, por motivos técnicos, pode danificar o videogame. Quem quiser experimentar tem de assumir este risco.

MEGA MAN 2

Acho que vocês usaram uma maneira mais difícil para acabar com o game Mega Man 2. Também tenho este jogo e minha estratégia é a seguinte:

Seqüência de fases	Arma	Fase final-arma
Bubble Man	Normal	Metal Man
Flash Man	Bubble Man	Metal Man
Quick Man	Flash Man/normal	Flash Man/ normal
Air Man	Quick Man	Quick Man
Clash Man	Air Man	Air Man
Metal Man	Quick Man	Metal Man
Wood Man	Metal Man	Metal Man
Heat Man	Bubble Man	Bubble Man

Robson Yoshiaki Shinde
Sorocaba, SP

O roteiro para terminar o jogo Mega Man 2, publicado na **Ação Games** *n.º 2, é apenas uma das inúmeras formas de jogar o jogo. Nesse caso, a superestratégia é de autoria de Marcos Roberto de Lima Ioiô, um funcionário da locadora Dimensão Vídeo que leva pouco mais de duas horas para concluir o game. Achamos superválidas as suas observações e gos-*

taríamos de tê-lo como piloto de nossas próximas estratégias. Escreva sempre.

SUPER MÁRIO 4

É verdade que a Nintendo lançará o cartucho Super Mário 4? Quando isso acontecerá?
Thales Goiana de Andrade
Fortaleza, CE

Super Mário 4 só será lançado para o Super Famicom?
Vlamidir Pena de Paiva
Rio de Janeiro, RJ

Super Mário 4 só está disponível, por enquanto, para os consoles Super Famicom, que são de 16 bits. Agora, não seria de se estranhar que a Nintendo lançasse uma versão para 8 bits — o que faria a alegria de milhões de jogadores em todo o mundo. Enquanto isso não acontece, vocês podem curtir um pouquinho deste superlançamento em nossa matéria especial.

SEGA X NINTENDO

Por que a Nintendo não faz um adaptador para os consoles Sega? Será que isso poderá acontecer um dia?
Paulo Sérgio Barreto
Campos do Jordão, São Paulo

Você já imaginou o Corinthians emprestando seu craque Neto ao Palmeiras? Ou uma garrafa de Coca-Cola sendo fechada com a tampinha da Pepsi? Sega e Nintendo são arquiinimigas que ficam se mordendo por cada pedacinho do mercado, e isso seria muito difícil de acontecer. Por outro lado, nada impede que uma empresa especializada na produção de joguinhos lance um mesmo game para os dois sistemas — é o que já acontece com Double Dragon, por exemplo.

Cartas para **Ação Games** *— Caixa Postal 66254, CEP 05389, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

Saiba de tudo o que está rolando no mundo dos videogames

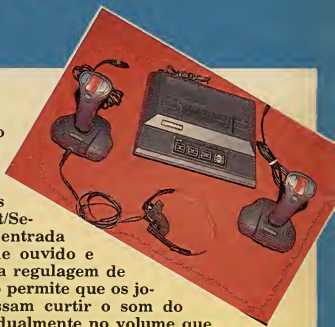
Made in Brazil

O game Fantasy Star, do Master System, não precisa vir acompanhado de uma professora de inglês. A Tec Toy está traduzindo o jogo inteirinho para você. Com isso, todos os comandos e instruções que aparecem na tela serão em português. A empresa pretende traduzir outros jogos em que a compreensão do idioma seja importante. E tem mais: vem aí os primeiros jogos *made in Brazil* e com personagens totalmente nacionais. Imagine jogar com Xuxa e suas Paquitas ou Os Trapalhões. Por enquanto, a Tec Toy está à procura de um herói nacional para seus games.

CHUVA DE LANÇAMENTOS

Nunca o mercado de videogames esteve tão agitado como agora. Até a tradicional Feira de Utilidades Domésticas, paraíso das batedeiras, tapetes e outros apetrechos para casa, abriu espaço para jogos eletrônicos. A *Tec Toy* foi um dos fabricantes presentes e mostrou uma série de novos jogos que está colocando no mercado neste início do segundo semestre. Para o Master System, os novos títulos são Moonwalker, Ghouls and Ghosts, Strider, The Secret of Shinobi, Forgotten World, Summer Games e Mickey Mouse in The Castle of Illusions — o grande sucesso da temporada que você já pode curtir em nossa matéria de capa. Mickey está pintando também na versão para o Mega Drive, acompanhado de títulos quentíssimos como Strider, Forgotten World, Ghostbuster, Sonic the Hedgehog, Dynamite Duke e The Secret of Shinobi. Fique ligado.

** Também na UD, a *Dynacom* apresentou ao mercado seu novo modelo de console padrão Nintendo. Batizado de Dynavision 3, o aparelho foi aperfeiçoado em vários pontos: agora, ele vem com entradas para cartuchos americanos (72 pinos) e japoneses (60 pinos), o que o torna compatível com todos os tipos de jogos existentes atualmente. O novo modelo tem ainda uma tampa que protege o cartucho durante o uso e saídas de áudio e vídeo. Os joysticks mantêm o estilo anterior, do tipo manche de avião, mas agora incorporam as teclas Start/Select, uma entrada para fone de ouvido e botão para a regulagem de volume. Isso permite que os jogadores possam curtir o som do game individualmente no volume que quiserem. Os novos joysticks são compatíveis com os consoles do Dynavision 2, mas nesse caso a entrada para fone de ouvido não funciona. Além do novo console, a Dynacom apresentou três novos cartuchos chocantes: Double Dragon 3, Rock Man 3 e Tartarugas Ninja 2. Você terá mais detalhes sobre estes super-hits nas seções Select e Estratégias desta edição.

** *Super Charger*, *Dismac* e *CCE* não foram à feira, mas nem por isso deixam de apresentar novidades aos gamemaníacos. Para os fãs do Super Charger destacamos Gremlins 2, Dr. Mario e Chip and Dale (Tico e Teco), três títulos que vale a pena conhecer. A Dismac, que também está lançando Rock Man 3, apresenta ainda Thundercade, Ninja Gaiden 2, Olimpic, Double Drible e um cartucho múltiplo com quatro títulos, todos para uso com a pistola: Duck Hunt, Macross, Wild Gunman e Hoogan's Alley. Já a CCE está ampliando seu acervo com Side Pocket, Commando, 1943 e Northern Ken 2.

Joysticks mais modernos na hora do combate

Como já acontece no exterior, nossos joysticks começam a se modernizar e a ficar mais potentes. A empresa de componentes eletrônicos Still acaba de colocar no mercado a linha Powertron. São três modelos:

Powertron I — compatível com Atari, Gemini e VG 2 800

Powertron II — compatível com Master System

Powertron III — compatível com Phantom e Top Game

A série Powertron tem formato anatômico, ventosas aderentes, acionamento suave e botões de rápida resposta. O endereço da Still é Rua dos Gusmões, 414, tel. (011) 223-8999, Santa Ifigênia, São Paulo, SP.

Cartuchos viraram figurinhas

A Dimensão Vídeo, pioneira na locação de cartuchos, lançou um álbum de 48 figurinhas, com fotos, dicas e informações sobre os jogos mais famosos. Depois disso, prepararam o Game Card, cartão plástico com os segredos de catorze jogos do Sistema Nintendo e dez do Mega Drive.

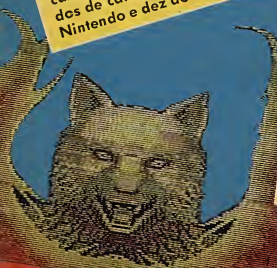
Jornal Nintendo

O Clube Nintendo continua distribuindo seu informativo para todos os sócios. São duas páginas, em xerox, com notícias sobre Mega Drive, Nintendo e TurboGrafx 16. O jornalzinho tem estratégias, recordes e notícias. Selecionamos uma delas, da edição de março. Aí vai: "No Japão, funciona o Mario Club, grupo de videomaníacos ligados via telefone. Os sócios recebem informações, dicas e até prévias de jogos. Também os usuários de PC Engine e SuperGrafx dispõem de Modems. A Hudson Soft lançou um cartucho contendo a linguagem de programação Basic. Os usuários se programam através de um teclado e podem trocar programas pelo telefone. O Mega Drive já conta com Modems no Japão e Estados Unidos, porém ainda não existe uma central ou um clube telefônico. Para receber as próximas edições, escreva para o Clube Nintendo, avenida Cupecê, 5726, CEP 04366, São Paulo, SP.

O que vem por aí

Aproveitando as férias de julho, as lojas Mappin realizarão o seu primeiro "Salão do Videogame" em todas as suas lojas. Diversos consoles e cartuchos estarão em promoção.

A partir de agosto, a Tec Toy estará vendendo no Brasil o Game Gear, videogame portátil da Sega do Japão, que pode ser transformado em tevê. Se estivesse no mercado hoje, ele custaria 90 mil cruzeiros. O aparelho funciona com pilha, tem tela colorida de cristal líquido e som estéreo. Graças a um acessório opcional, chamado Turner, ele pode ser usado com tevê como VHF e UHF. O Game Gear só chegou aos Estados Unidos em abril. Além disso, a Tec Toy anunciou o lançamento do Master System 2, nova versão do game de 8 bits, mais compacta e com o jogo Alex Kidd in Miracle World gravado na memória. Para incrementar seus consoles, a empresa irá importar também quatro novos modelos de joystick da série "Quick Shot", que já vendeu mais de 25 milhões de unidades em todo o mundo.

A Sega japonesa e a IBM americana acabam de apresentar o computador Tera, compatível com o Mega Drive. Trata- se de um PC AT 286, que pode funcionar com cartuchos de Mega Drive. A novidade custa 750 dólares. Mais caro ainda é uma nova tevê com Super Famicom, o game de 16 bits da Nintendo, embutido. Essa brincadeira sai por 975 dólares. Os dois só são encontrados no Japão, por enquanto.

TIJOLOS INVISÍVEIS E PASSAGENS SECRETAS

A ESTRATÉGIA GANHADORA DO SUPER CHARGER

O prêmio foi para Alexandre Myamoto, de Belém do Pará, que concorreu ao prêmio com um supertruque para o jogo Psicho Fox, do Master System

A ESTRATÉGIA VENCEDORA

O truque que Alexandre Myamoto descobriu está na fase 1-3 do jogo Psicho Fox

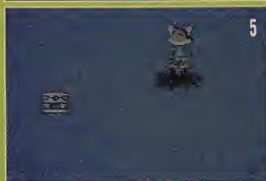
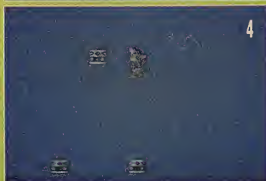
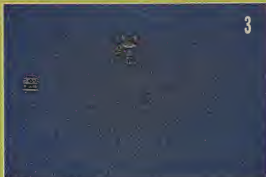
1 Jogue normalmente até chegar a este local,

2 onde se encontram os trampolins. Pule de um para o outro até chegar ao mais alto. À direita do último trampolim

3 está um tijolo invisível, que você poderá localizar facilmente, pois é possível fazer a raposinha ficar pousada sobre ele, sem cair. Para quebrá-lo, memorize bem sua localização e retorne ao trampolim. Em seguida, salte novamente em direção ao tijolo e procure dar-lhe socos enquanto cai. Essa é uma manobra que vai exigir um certo treino, mas dá certo. Se preferir, você também poderá usar o Bird Fly para quebrar o tijolo. Com os golpes, aparecerá uma rachadura

4 no local onde está o tijolo. Após o terceiro soco, a rachadura se transformará num buraco.

5 Desça pela abertura e você cairá numa fase escura. Ande para a direita até encontrar uma espécie de tubo.

6 Coloque a raposinha sobre o tubo, aperte o botão direcional para baixo e você aparecerá na fase 4-1.

Garoto esperto, 12 anos, o carioca Alexandre Myamoto faturou o prêmio do concurso Super Charger com um truque que permite passar direto da fase 1-3 para a 4-1 do Psicho Fox. Ele descobriu uma espécie de tijolo invisível que, ao ser quebrado, revela um buraco na tela por onde é possível fazer o atalho. "Primeiro descobri os tijolos invisíveis. Depois resolvi quebrá-los para ver o que acontecia e achei a passagem secreta", conta o vencedor, que já passou 4 horas seguidas bitolando jogos de videogame. Apesar disso, ele garante que é um aplicado aluno do Colégio Santa Rosa, em Belém, onde cursa a 7.ª série. "Minha mãe só deixa eu jogar depois da lição de casa", justifica. Parabéns, Alexandre! Esperamos que você curta muito o seu novo videogame e seja em breve também um fera dos jogos Nintendo.

Agradecemos a todos os leitores que participaram do Concurso Super Charger mandando centenas de cartas dos mais variados lugares do Brasil. As melhores estratégias serão publicadas pela revista e assinadas por seus autores — algumas delas, aliás, já fazem parte desta edição. A Tec Toy, representante no Brasil dos consoles e games Master System, colaborou com a escolha da estratégia vencedora, tendo inclusive testado o truque para a comprovação de sua validade.

OS DEZ OUTROS GANHADORES

Os autores das dez outras estratégias premiadas receberam cartuchos de videogame como prêmio. São eles: Eduardo Langner, Sto. André-SP; Victor Daniel de Salles Santos, Caçapava-SP; Herbst Martins Gomes, João Pessoa-PB; Fernando Rabelo, São Paulo-SP; Gustavo S. Paraíso, São Paulo-SP; Bernardo Richetti, Porto Alegre-RS; Leandro da Silva Nunes Vieira, Rio de Janeiro-RJ; José Luís R.M. da Silva, Cascadura-RJ; Deyglisson Alves Pereira, Cruzeiro Novo-DF; Arnoldo Gomes da Costa Júnior, Manaus-AM.

SUPER PROMOÇÃO

ESTÁ NA HORA DE ENTRAR EM AÇÃO.

É só botar a cabeça pra funcionar e escrever uma frase bem criativa a respeito da revista Ação Games. Sua frase estará concorrendo a 5 Phantom System Gradiente e 20 games incríveis. Você tem até 30/6 pra mostrar que é fera.

REGULAMENTO

01- A promoção "Está na Hora de entrar em Ação" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

02- Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito da revista Ação Games ou que usem o nome Ação Games.

03- Cada frase deverá ser enviada juntamente com o cupom ou xerox deste para: revista "Ação Games", Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP: 05479, São Paulo. Só concorrerão os cupons corretamente preenchidos.

04- As frases devem ser enviadas até o dia 30/06. Vale a data de postagem no correio.

05- Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 25 frases vencedoras.

06- A comissão julgadora levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.

07- A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.

08- O julgamento será feito dia 05/07 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777 - São Paulo SP.

09- Serão escolhidas apenas 25 frases e por cessão dos direitos autorais, receberão os seguintes prêmios: 1º ao 5º lugar: 01 Phantom System Gradiente, 6º ao 25º lugar: 01 cartucho para video game.

10- Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5, no mês de julho. Os prêmios serão entregues dia 31/07 na sede da Editora Azul.

11- Todas as frases enviadas não serão devolvidas e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul.

12- Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul, bem como seus familiares.

Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, aberta a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul e das empresas que apoiam esta promoção (ou concurso), de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

ESTE PHANTOM PODE SER SEU!

gradiente PHANTOM System

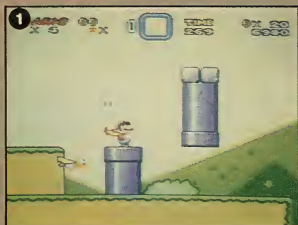
EDITORA AZUL

Nome: ______ Sexo: ______ Idade: ______
Endereço: ______ CEP: ______
Bairro: ______ Cidade: ______
Nome da escola: ______ Grau: ______
Tem video game? ______ Marca: ______ Modelo: ______
Joga sozinho ou em grupo? ______ Você aluga cartuchos de video game? Sim: ______ Não: ______
Qual seu programa de TV favorito? ______
Quais suas revistas favoritas? ______
Pratica algum esporte? ______
Frase: ______

SUPER FAMICOM

O videogame que provocou uma corrida às lojas do Japão promete ser sucesso no mundo inteiro

Não foi preciso mais do que algumas horas para que o Super Famicom, videogame de 16 bits da Nintendo, se consagrasse como um sucesso absoluto de mercado. Só em seu primeiro dia de vendas no Japão, no final de novembro passado, foram comercializados nada menos que 400 mil unidades do videogame. Até o Natal, as lojas já tinham vendido 1,5 milhão de consoles, registrando um movimento semelhante ao dos supermercados brasileiros em véspera de congelamento. E até o final deste ano, espera a Nintendo, três milhões de japoneses terão comprado um Super Famicom. Isso corresponde ao dobro das vendas dos videogames de 16 bits da Sega e da Nec, juntas.

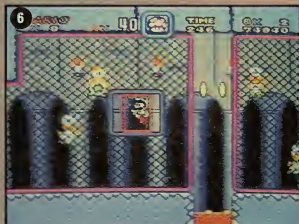
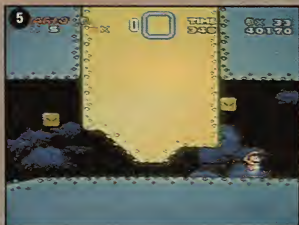
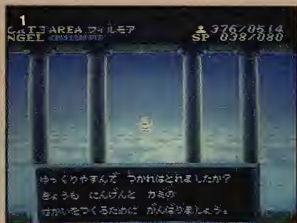
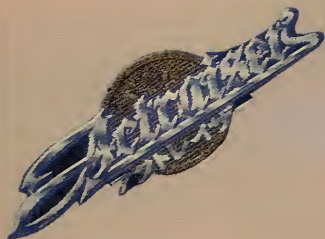
Seu lançamento nos Estados Unidos, com o nome de Super NES (de Nintendo Entertainment System), está sendo esperado para o mês de setembro. E a partir dos States, o Super NES deve ganhar o mundo. Mas o quê este videogame tem de tão incrível para fazer tanto sucesso? Bem, isto é coisa que você deve ver com seus próprios olhos. Ação Games foi conferir e mostra, com exclusividade, como são alguns dos jogos feitos para esta supermáquina.

1. Os cenários das aventuras de Mário agora estão muito mais bonitos. O personagem também ganhou muito mais vida e expressão. Aqui, ele olha para cima como se estivesse pensando: "será que dá para subir?"

2. Mário já era capaz de coisas incríveis. Agora, então, parece o perfeito homem-aranha.

3. O personagem tem um amigo dinossauro, capaz de engolir as tartarugas e cuspí-las como bolas de fogo.

4-5. O jogo pode ser concluído em 20 fases, mas contando com as warp-zones ele tem, ao todo, 96 fases. Algumas warp-zones são dificílimas de achar. Aqui você curte uma paisagem na água e uma fase subterrânea.

6. Nos Castelos de Koopa, novos desafios.

7. ...e os dragões no final de cada fase são osso duro de roer!

1. Neste jogo você faz o papel de um deus que precisa povoar o mundo. Um anjo é destacado para a missão de zelar pelos povoados que serão formados.

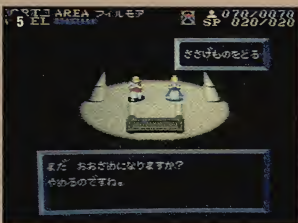
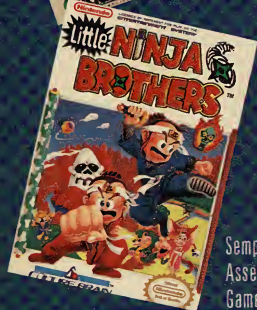
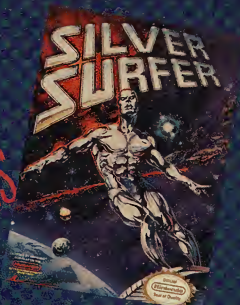
2. Um lugar no mundo é escolhido para a construção da nova cidade.

3. Você cria um guerreiro semideus que irá libertar aquele local do monstro que o habita. Repare na beleza e nível de detalhe dos cenários.

4. O guerreiro vence o monstro e, agora, o lugar está livre para a construção da cidade.

5. Um casal de mortais, como Adão e Eva, é escolhido por Deus para povoar a nova comunidade.

6. Agora, o anjinho precisa proteger a cidade dos morcegos e dragões que insistem em atrapalhar a paz das pessoas.

7. O anjinho também tem poderes para consertar os estragos que os demônios causam na cidade — como o de fazer chover para o renascimento de uma horta, por exemplo. Actraiser é um jogo superdiferente, que mistura estratégia, aventura, músicas e gráficos realmente... divinos!

na progames
VOCÊ ENCONTRA O QUE É DIFÍCIL ACHAR NAS OUTRAS.
AQUI, INTOCÁVEIS É SÓ MAIS UM TÍTULO.
+ Tartarugas II
+ Gantlet II
+ Double Dragon
+ G.I.JOE
+ Simpsons
+ Robocop II
+ Missão Impossível
+ Ultra Novidades
Nintendo,
Mega Drive,
Master System,
Game Boy,
Linx e mais.
Sempre os melhores títulos. Aluguel - Compra - Venda - Assessoria - Franchising - Despachamos para todo Brasil. Game Club Postal. O endereço certo para você e seus amigos. Com as últimas novidades do mundo dos games de 3ª, 4ª e 5ª gerações, cartuchos, adaptadores, conversões e acessórios em geral.
PROGAMES
SILVER SURFER
THE UNCANNY X-MEN
IT'LL TAKE ALL OF YOUR MUTANT POWERS TO DEFEAT MAGNETO!
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
Little NINJA BROTHERS
CAPCOM
YO! NOID
PIZZA CRUSHER

SUPER FAMICOM

O que ele tem que os outros não têm

*O joystick do Super Famicom é o mais completo que existe atualmente, possuindo ao todo oito botões. Além do direcional, existem quatro botões para o comando de funções: A, B, X e Y. Num jogo como Super Mário, o A é para pulos convencionais e o B para saltos com piruetas, enquanto o X comanda os tiros e o Y faz o personagem correr mais. Na face frontal do controle existem ainda os botões L e R, que no caso do Super Mário fazem com que a tela se movimente para a esquerda e direita.

*Alguns cartuchos do novo videogame têm uma bateria interna que permite o armazenamento de dados por um longo tempo. Ou seja: você pode "guardar" no cartucho todas as cenas do game por onde já passou, revê-las quando quiser e, a cada vez que quiser reiniciar a brincadeira, poderá fazê-lo de onde parou. Os games Super Mário e Actraiser são dois exemplos que possuem esta facilidade.

O Super Famicom não deixou de fora quem gosta de uma boa briga. Em Final Fight, além da riqueza de detalhes, é marcante a variedade de movimentos de que o personagem é capaz. São ganchos, voadoras, chutes e golpes de caratê para Jean-Claude Van-Damme nenhum botar defeito.

*O processador central de 16 bits do Super Famicom é um 65C816, da Motorola. Este cérebro eletrônico é da mesma família do chip utilizado no Nintendo de 8 bits. Isso nos leva a crer que os dois produtos têm algum tipo de compatibilidade, e quem sabe a Nintendo possa criar um adaptador para que um console de 16 bits funcione com os jogos de 8 bits...

*Além do processador principal, o videogame possui um conjunto de co-processadores gráficos chamado PPU. Um dos elementos deste conjunto é responsável pela geração de sprites (esse é o nome que se dá a todo objeto ou figura que se move na tela). Outro cuida apenas dos efeitos especiais de vídeo, como rotação de cenário, distorção de imagem, zoom etc. O terceiro processador é responsável pelo modo gráfico, que são basicamente as cores e os números de pontos na tela. Tudo isso pode ser resumido numa coisa só: o Super Famicom é capaz de fazer coisas que você nunca viu num videogame.

*Falando em cores, o videogame de 16 bits da Nintendo é capaz de mostrar de 256 até 2 048 tons simultaneamente na tela, tendo uma palheta de 32 768. Só para dar uma idéia do que isso representa, a palheta do Mega Drive possui 4 096 cores.

*Sua resolução de imagem vai de 256x224 até 512x448 linhas. No Mega Drive e no Neo Geo (de 32 bits), a resolução é de 320x224.

*Memórias: 128 kbytes RAM para processador central e 256 kbytes para os co-processadores PPU.

Fonte: Revista Micro News n.º 42, França

PILOT Wings

1. Neste game você terá a nítida sensação de estar pilotando um avião, saltando de pára-quedas ou dirigindo um daqueles foguetes que fazem as pessoas saírem voando. Como num simulador profissional, a tela mudará de posição conforme a sua atitude.

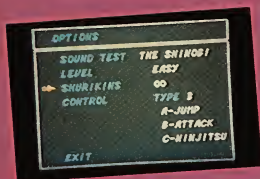
2. Saltando de pára-quedas, você terá a visão do alto. Não é nada fácil acertar o alvo!

3. Como piloto de avião, sua missão é pousar na pista com perfeição. Ao menor erro, sua aeronave irá se espatifar no chão.

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

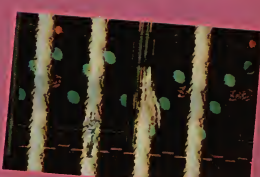
Com shurikins infinitos, o mapa do labirinto e outras manhas

Imperdível para quem gosta de artes marciais, The Revenge of Shinobi é um clássico do Mega Drive dominado pela ação. O game narra a trajetória do ninja Musashi contra o império de Zeed, que além de dominar a humanidade ainda detém Naoko, a noiva do herói, como prisioneira. O jogo tem alguns segredos — como locais onde você pode aumentar seu número de vidas — e um tortuoso labirinto a ser trilhado para chegar ao combate final com o vilão. Do primeiro ao último estágio, esta é uma superestratégia para conduzir Musashi com sucesso contra o império Neo Zeed e salvar Naoko de um fim trágico. Piloto: *Leonardo Giannetti.* Colaboração da Equipe Hot-Line, da Tec Toy.

1. A primeira providência para quem quer arrasar neste jogo e obter shurikins infinitos. Entre na tela de opções e selecione o número 00 para shurikins. Espere alguns segundos e você verá os algarismos transformarem-se no sinal de infinito (□).

3. A dica para vencer o chefe do primeiro estágio é subir na base e disparar saltos duplos com shurikins. É preciso sincronizar este movimento com o momento em que o inimigo abaixa sua espada.

5. Olha aí onde apareceu uma mágica para você usar contra o chefe do final desta fase. Para provocar seu surgimento, dê um salto duplo com shurikins.

2. Segunda tela, primeiro estágio: Em vez de descer o degrau, dê um salto duplo com shurikins. Dê um novo salto duplo e você perceberá que, na parte superior da tela, surgirá um coração. Se o truque não der certo, repita-o até conseguir.

4. Na primeira tela do segundo estágio, use a mágica do Fushin para pular os troncos.

6. Bem, agora que você está com sua mágica recarregada, acione os poderes de Kariu para amolecer o terror das discotecas. Ele ainda resistirá um pouco, e você deve agachar-se e golpeá-lo com o pé para concluir o serviço.

7. Na segunda fase do terceiro estágio seu Musashi fará uma agitada viagem de avião. Cuidado com as portas: elas abrem de repente e o ninja pode ser sugado para fora. Ao tomar o elevador, atire neste ponto e surgirá uma vida.

8. Você só passará desta fase se conseguir atingir a cúpula de vidro que sai momentaneamente do interior da cápsula. Use o salto duplo com shurikins, e não se esqueça de desviar do laser.

9. Primeira fase, quarto estágio: você já havia reparado que, atirando contra este ponto, surgirá uma mágica?

10. Já na segunda fase do quarto estágio você pode aumentar suas vidas quanto quiser. Dispare shurikins na direção da correia de transporte e você verá que apareceu um bônus de vida extra. A única forma de apanhá-lo é descer rente à correia e jogar-se no buraco, mas tudo bem: mesmo fazendo isso, você ganhará uma vida. Repita a operação quantas vezes quiser e não se importe com o que mostra o marcador — é que ele só tem capacidade para contar até nove.

11. O chefe do quarto estágio não dará muito trabalho. Como você fez com o primeiro, suba na base e use seus pulos duplos com shurikins.

12. No começo do quinto estágio, use os poderes do Fushin para pular de um andar para outro. Procure subir pelos cantos.

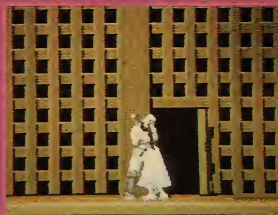
13. Ainda bem que os raios não passam sobre a base da segunda redoma e o nosso herói pode ficar bem à vontade para destruí-la.

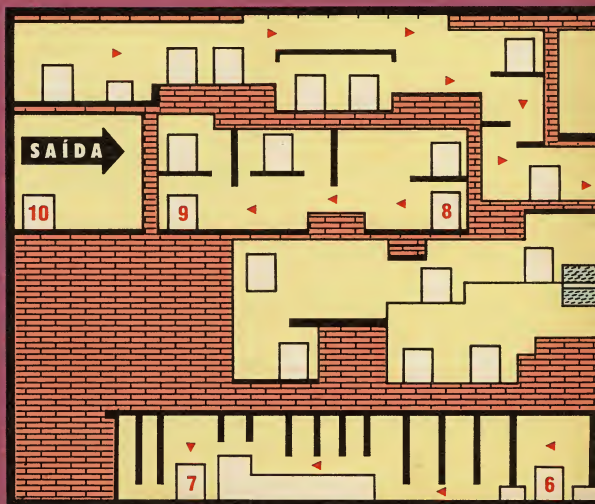
14. Primeira fase, sexto estágio: atirando contra esta parede aparecerão uma mágica e um coração para recarregar seu medidor de energias.

15. Neste jogo, o Homem-Aranha virou bandeira e joga no time de Zeed. Procure escapar das teias que ele joga e que prendem os movimentos do ninja por alguns segundos. A mágica do Mijin é a mais eficiente contra este inimigo. Depois, ainda aparecerão um morcegão e um bando de morceguinhos para você enfrentar.

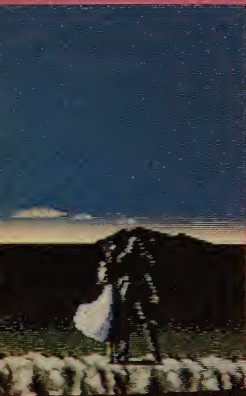
16. Como Musashi não sabe nadar, um erro de cálculo nos saltos entre as plataformas será fatal. O quinto salto é o mais difícil: nesta hora, o melhor é pegar a mágica do Fushin, ir bem para a beiradinha da plataforma e arriscar.

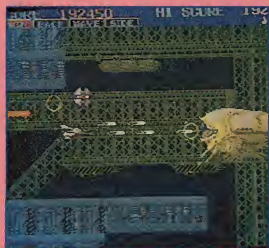
17. Este monstro, que parece ter saída de uma chapa de raios X, pode ser mais facilmente eliminado com três mágicas Mijin em seguida. Para usar este truque, porém, você precisa ter uma reserva estratégica de vidas, pois, cada vez que é acionado, o Mijin toma uma vida de Musashi.

21. Se Musashi perder muito tempo para matar o vilão e descuidar-se de Naoko, o final será trágico: o bem vence o mal, mas resta ao ninja contemplar a imagem de sua amada nas estrelas.

18. Enfim, o temível labirinto. Siga este esquema e você não terá mais problemas para chegar ao final do jogo.

19. Um duplo desafio: derrotar Zeed e não deixar que o teto esmague Naoko. Para retardar a descida do teto, atire shurikins para dentro das fendas nas paredes laterais. Em compensação, o uso de mágicas acelera a descida.

20. Zeed só será realmente afetado se Musashi conseguir atingi-lo enquanto a cabeleira do vilão voa pelos ares.

22. A gente sabe que você é fera e não deixará Naoko morrer. Assim, o final dessa incrível aventura será feliz e romântico, com direito a um abraço apaixonado e pôr-do-sol.

Mapa produzido por Alexandre Pagano dos Santos, da Hot-Line Tec Toy

RAMBO 3

Para destruir o primeiro helicóptero, aperte e segure o botão B para carregar o medidor de energia. Com o botão direcional, leve a mira até o helicóptero, aperte o botão de Start para pausar o jogo, solte o B e aperte o início novamente.

THUNDER FORCE 2

Dicas para os iniciantes: a primeira cena tem quatro bases que você deve destruir antes de rumar para a segunda. Para encontrá-las é só procurar pela barreira fina e, para destruí-las, atirar em seu centro. Passando para a segunda fase, suba e desça sua nave atirando em tudo que estiver no seu caminho. Para destruir as criaturas amarelas, atire em seus olhos.

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Ao chegar na 12.ª (última) fase — o Castelo do Céu —, pegue o helicóptero ou pula-pula e, em vez de entrar no castelo, suba até a última nuvem. Livre-se do aparelho que usou para subir e dirija-se para o canto direito (ou para dentro) até não dar mais para passar. Nesse local, agache-se e dê um soco, abrindo uma passagem por onde você poderá entrar novamente no castelo — tendo superado uma boa parte dele.

Eduardo Plastino
Rio de Janeiro, RJ

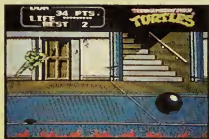
GOLDEN AXE (Mega Drive)

Existe um golpe infalível para derrotar o último inimigo da fase 6. Aproxime-se dele com dois toques rápidos no botão D, pressionando em seguida o botão B. A cada vez que acertar o inimigo, afaste-se para evitar sua reação.

SUPERESTRATÉGIA

A nova aventura do quarteto mascarado, do primeiro ao último estágio

O Destruidor está de volta. E desta vez, não se contentou em raptar April — seqüestrou também Splinter, o rato-mestre do quarteto mascarado. Lá vão as tartarugas Leonardo, Rafael, Michelangelo e Donatello libertar seus amigos num game cheio de ação e pancadaria, muito parecido com a versão feita para os fliperamas. Nosso piloto *Marcos Antônio (Ratão) Possato Filho,* mostra aqui qual a sua estratégia para terminar o jogo, onde o importante é o posicionamento para enfrentar os inimigos. Ratão prefere jogar com o Donatello, que é a tartaruga que usa o Bo (tipo de bastão ninja).

Estes são os golpes com que a sua tartaruga enfrentará os inimigos:

a - voadora

b - golpe com arma vertical

c - golpe com arma horizontal

d - giro acompanhado de golpe com arma

Super Truques

Para iniciar o jogo com dez vidas, use a seqüência de comandos abaixo durante a tela de apresentação:

↑, →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, B, A, START

Para selecionar fases e já começar com dez vidas, a seqüência é:

B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START

1. Na primeira fase, olho vivo nas portas e escadas: é aí que mora o perigo. O giro é o golpe mais eficiente, pois de uma só vez derruba os inimigos

2. Para acertar Rocksteady, o chefe da primeira fase, espere ele abaixar a arma e ataque de voadora

3. Fase 2: Nesta rua, ande pelo meio-fio da calçada. É que as placas de Pizza Hut caem da parede e podem atingi-lo

4. Bebop, o chefe da segunda fase, tenta fazer pressão com seus movimentos rápidos. Voadoras bem colocadas vão estragar a dança dele

5. Terceira fase: O vilão no final dos esgotos é o professor Stockman. Destruí-lo não é muito difícil, mas tome cuidado com os robozinhos que ele solta para atrapalhá-lo

6. Quarta fase: fique junto à grade do parque, pois as máquinas limpa-gelo podem atropelar sua tartaruga. Elas aparecem sempre que a tela para de se deslocar. Cuidado com os bueiros encobertos pela neve

7. O chefe desta etapa e o Tora, um grandalhão que tentará esmagá-lo com uma enorme pedra. Assim que atirar a rocha, pule por cima dela e já caia matando com uma voadora na cabeça do vilão

8. Na quinta fase, faça Donatello bater com seu Bo nos cones, acertando assim os inimigos próximos. Quando o alvo é o latão, haverá uma explosão que vai limpar tudo o que estiver por perto

9. Fique esperto: o primeiro carro azul após o furgão sairá do lugar assim que você chegar perto e poderá atropelá-lo. O mesmo acontecerá com o primeiro carro vermelho

10. O chefe desta etapa é o Baxter, um mutante que mais parece ter saído do filme *A Mosca*. Prense-o contra a parede e fustigue-o com voadoras. Se tiver sucesso, Donatello salvará a amiga April

11. Pois é, mas Splinter ainda está prisioneiro do Foot Clan e corre perigo. Donatello precisa prosseguir, e nesta sexta fase o melhor é ficar próximo à mureta para não ser atropelado pelos carros na rua

12. Pule sobre os inimigos com as bombas e eles as atirarão. Aí você fica mais à vontade para enfrentá-los

13. Na fase sete Donatello pega carona no skate e tem de enfrentar o helicóptero. É um teste de fogo para sua habilidade, pois você precisa escapar dos tiros, dar voadoras no helicóptero e ainda cair em cima do skate

14. Na etapa número oito a novidade são uns bichinhos com três pés. Fique ligado na sombra que eles fazem antes de cair, desviando-se de sua trajetória

15. Ao enfrentar os canhões-laser, a melhor tática é pular para o meio deles e destruí-los com golpes horizontais

16. O chefe desta fase é o Stone Warrior, uma parada dura. Mas quando Donatello vir seu mestre Splinter cruelmente pendurado na parede, vai se encher de coragem e acertar várias voadoras na cabeça do vilão

17. Agora que o mestre está a salvo, Donatello parte com sede de justiça atrás do Destruidor. Nesta fase nove, cuidado para não cair nos buracos do tatami ou ser espetado pelos bambus pontiagudos

18. Estes tigres não estão a fim de conversa. Acerte-os com o Bo ou voadoras na cabeça

19. Os escorpiões dão medo, mas podem ser encurralados na parede e apanhar ali mesmo

20. Ainda bem que, antes de enfrentar o Shogun Warrior, Donatello pôde fazer sua parada para lanchar um belo pedaço de pizza. Com as energias restauradas, enfrente o guerreiro com voadoras bem colocadas

21. Você conseguiu furar a guarda do Foot Clan. Agora, seu objetivo é o Tecnódromo

22. Aqui você vai encontrar alguns obstáculos conhecidos. A novidade mesmo são os sprays congelantes que brotam do chão e podem pôr sua tartaruga numa fria. Passe longe!

23. Esse Stone Warrior é mesmo duro de matar! Para derrotá-lo de novo, a melhor tática são pulos rápidos e voadoras na cabeça

24. Agora é a vez de enfrentar o Krang. Tenha cuidado, pois seus olhos disparam lasers e suas mãos transformam-se em tiros. Para derrotá-lo, você precisa usar tudo o que sabe e ter muita raça

25. Se você conseguiu deixar o Krang para trás, só resta mesmo o Destruidor. Para complicar um pouco a brincadeira, ele se divide em dois. Cuidado com seus raios mágicos, pois eles têm o poder de transformar sua Ninja num inofensivo filhotinho de tartaruga

26. Acerte a cabeça dos gêmeos, tentando tirar-lhes a máscara. Mas cuidado: não golpeie o que já está sem a máscara antes de tirar a do outro. Se você fizer isto, o primeiro recuperará sua máscara. Depois que os dois estiverem sem o disfarce, seja implacável

27 - 28. Vencido o Destruidor, o Tecnódromo transforma-se em pó. A terrível gang Foot Clan foi totalmente aniquilada, e a população de Nova York pode agora viver tranqüila. Resta saber até quando...

NINJA TURTLES 2 — THE ARCADE GAME é um lançamento Super Charger e Dynacom para videogames Nintendo padrão japonês

ESTRATÉGIAS

NINTENDO

Os truques, dicas e macetes para você arrepiar

METAL GEAR

Se você está com dificuldade para chegar até o supercomputador e destruí-lo, lembre-se de que para atingir este estágio é preciso antes conversar com o Dr. Petrovich. São necessários 16 explosivos para esfacelar o computador.

BLASTER MASTER

Com esta dica, vai ser bico eliminar os chefes das fases 2, 4, 6 e 7. Você deve enfrentá-los com a granada. Atire o artefato e, no momento exato em que ele atingir o inimigo, pause o jogo por pelo menos um minuto. Quando você soltar a pausa, o chefe terá virado torrada.

DOUBLE DRAGON 2

Depois que tiver eliminado o chefe no trem, você entrará numa porta e se achará numa correia de transporte. Para passar facilmente por ela, basta equilibrar-se na beirada azul bem abaixo da correia e caminhar cuidadosamente.

DUCK TALES

No estágio da lua, pegue a chave e vá ao controle remoto com a bengala que pula. Salte em cima do bicho vermelho mais alto e agarre o cipó que encontrar acima dele; você achará uma Madame Patilda que reestabelecerá suas energias.

Fábio Machado Taddei
São Paulo, SP

SUPER MARIO 2

Para eliminar o Wart, você deve pegar os legumes que a máquina no centro da tela joga para o alto e atirá-los na boca do inimigo — justamente quando ele a abre para atirar em você. Ficando logo atrás dele, você escapará de seus tiros.

RAD RACER

Fez barbeiragem e saiu fora da estrada? Então use este truque para voltar para a pista o mais depressa possível: apertar o botão Start continuamente. Com isto, seu carro retornará à corrida em muito menos tempo que o normal.

WERE WOLF

Para atravessar os raios do final da primeira fase é preciso um comando especial. Coloque o seu lobo de costas para os raios, aperte os botões A, B e diagonal para baixo e para o lado direito, tudo simultaneamente. Este truque poderá ser repetido sempre que você tiver que passar por um obstáculo difícil. Mas lembre-se: para funcionar, o lobo tem de estar de costas para o lance.

* Outro truque deste jogo está no final da fase 2, nos pilares onde você deve atirar para ganhar uma bolinha e um tempo. Faça seu lobo atirar nos pilares, pegar seus prêmios e retornar um pouco atrás na tela. Em seguida, volte à cena, atire de novo e você ganhará mais uma bolinha e um tempo. Fazendo isso cinco vezes seguidas, seu lobo ficará cor-de-laranja e ganhará poderes especiais como saltos mais altos e garras mais poderosas.

Ivan Luís Oliveira
São Paulo, SP

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Tática para vencer a luta com Don Flamenco: assim que ele der seu primeiro golpe, desvie e em seguida aplique vários socos de esquerda e direita em sua cara. Ele não conseguirá reagir e perderá a luta. Para derrotar King Hippo: quando o gordão abrir a boca, dê um soco nela e, em seguida, golpeie sua barriga sem parar. Mas preste atenção: pare de bater quando ele levantar o calção, reiniciando a operação logo em seguida.

Maurício Soares Claudio da Silva
São Paulo, SP

BIONIC COMMANDO

O foguete, o pingente, as pílulas de energia e o comunicador azul são os itens que você deve levar para explorar a área 8 deste game. Você precisa entrar em todas as portas, pegar duas mensagens e, não se esqueça, tomar cuidado com as bombas. A sala do arsenal, porém, será tão fácil quanto a da área 1.

O mundo admira um que sabe administrar

DPZ

Itaú
First Conta
4341 0500
01114
ANTONIO COUT
homem
seu próprio dinheiro.
Itaú
Banco Eletrônico

SUPERESTRATÉGIA

ESWAT

Com estas dicas, seu policial metaleiro terá muito mais chances para enfrentar o clã do vilão

Eswat é um game de ação e combate para o Master System, do tipo clássico, em que você passa de fase enfrentando uma legião de inimigos e um inimigo-chefe no final. Só que, para complicar um pouco mais sua vida, algumas etapas têm dois chefes para encarar. Você comanda um policial que, ao passar por um teste de fogo nas fases 1 e 2, transforma-se numa espécie de Robocop, adquirindo uma armadura especial. A melhor estratégia para terminar este jogo é posicionar bem seu personagem, tirando o máximo proveito dos pontos fracos do inimigo. *Pilotos: Kaio e Maksimiliano Franco Munhoz.*

1

1. Na primeira fase você comandará um tira comum, que tem apenas um revólver para liquidar os bandidos. Atirar agachado é a melhor opção.

2

2. Ao enfrentar o chefe desta etapa, espere que ele atire; abaixe-se e então dispare.

3

3. Na segunda fase existem inimigos acima do policial. Lembre-se de que você pode disparar tiros na direção deles "dirigindo" a mira para cima e para a diagonal. Para isso, use o botão direcional simultaneamente ao de disparo.

4

4. É fácil eliminar o carinha do bumerangue. Basta atirar toda vez que ele se levantar.

5

5. Se seu policial sobreviveu a esta missão, será premiado com a armadura da corporação Eswat . Apanhe as "velas" que aparecerem em seu caminho para usá-las mais tarde.

6

6. O subchefe da segunda fase é fogo, mas você poderá livrar-se dele tomando uma distância de segurança e atirando com a arma normal.

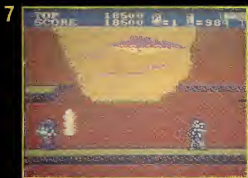
7

8

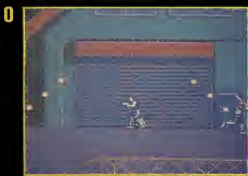
9

10

11

12

7. Já com o chefe da segunda fase, você deve radicalizar. Use a arma da vela.

8. Na terceira fase você vai enfrentar uma chuva de granadas. É melhor atirar nos lançadores antes que eles as atirem, ou pelo menos atirar nas próprias granadas antes delas explodirem.

9. O obstáculo do final desta fase é uma máquina com quatro olhos. Destrua primeiro os de cima — assim, você poderá chegar mais perto. Em seguida, detone o olho de baixo e por fim o do meio.

10. A melhor saída para quando estiver encurralado é usar a arma especial de tiros múltiplos.

11. O inimigo do final da terceira etapa não dará muito trabalho. Use sua habilidade para pular e atirar no momento certo.

12. O subchefe da quarta fase é uma cabeça de caveira. Quando aparece a cabeça que atira, a melhor tática é posicionar-se bem abaixo de sua nuca para escapar dos tiros. Quando aparece a cabeça que só anda, sua única chance é fugir dela e atirar quando houver oportunidade.

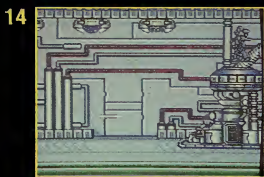
13

14

15

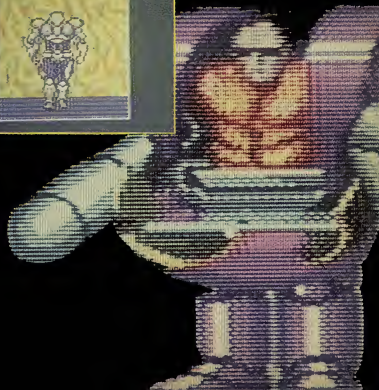
16

17

13. Com habilidade, você não terá problemas para eliminar o chefe da quarta fase. Basta esquivar-se dele e atirar com a arma normal.

14. Você está chegando ao final do jogo. Para derrotar o subchefe da quinta etapa, suba na base e atire contra as lâmpadas. Depois disso, é só destruir a própria base.

15. Você finalmente alcançou o quartel-general do grande vilão! Dispare um ataque fulminante contra as redomas verdes, usando sua arma da vela.

16. Depois do fuzuê que você armou no QG do vilão, ele descerá para enfrentá-lo pessoalmente. Atire insistentemente contra o escudo protetor dele, desviando das estrelinhas que manda em sua direção. Se conseguir destruir o escudo, o inimigo ficará supervulnerável. Continue atirando com a arma normal até derrotá-lo.

17. Se obteve sucesso em sua missão, está é a cena que verá no final do jogo: vitorioso, o supertira da Eswat deixa o quartel-general do vilão em chamas e aguarda — quem sabe — uma nova aventura.

ESTRATÉGIAS

Master System

ALEX KIDD IN MIRACLE WORD

— Para fazer o Alex andar abaixado sob uma passagem muito baixa, tome distância e corra de encontro a ela. Chegando bem próximo da passagem, aperte o botão direcional para baixo e em seguida toques rápidos para o lado por onde quer passar.

Eduardo Barbosa Negro
São Paulo, SP

GREAT BASKET

— Procure fazer passes rápidos, escapando assim de ser desarmado pelo adversário. Coloque-se bem próximo ao adversário que tem a posse de bola, mas tome cuidado para não fazer faltas. Jamais deixe que ele arremesse sozinho, procurando cortar os lances. Finalmente, quando você arremessar, só solte a bola quando estiver na mesma altura da cesta.

ROCKY

— Para conseguir chegar ao final você precisará cumprir algumas condições. No treino contra o Apolo, faça no mínimo 85 pontos e derrube-o socando sua cara. Já quando estiver treinando contra o Lang, faça a marca de sete socos por segundo e ele cairá facilmente com golpes no estômago. Contra o Drago é preciso fazer mais de 90 pontos no treino e, durante a luta, levá-lo até o quinto assalto. A partir daí ele começará a perder forças.

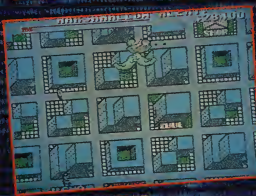
WANTED

— Dispare contra todos os barris, quadros, lamparinas e demais objetos que encontrar pela frente. Com isso você poderá encontrar muitas bombas, e ao atirar nelas haverá explosões que matarão seus inimigos.

WORLD GRAND PRIX

— Para fazer bem as curvas, o melhor é desacelerar e não usar o botão de freio. Nas ultrapassagens, espere que o carro da frente defina a pista em que vai ficar e realize uma manobra segura.

CHOPLIFTER

— Quando estiver no chão resgatando reféns com seu helicóptero, dê pequenos pulos continuamente. Isto evitará que os tanques inimigos apareçam.

GHOSTBUSTERS

— Não deixe de comprar os Ghost Bait. Quando os fantasminhas no mapa ficarem verdes, aperte os botões 1 e 2 ao mesmo tempo para evitar que se transformem no monstro de marshmallow. Volte sempre ao quartel general quando seu Ion Beam estiver esgotado, as armadilhas cheias ou quando você tiver um único caçador.

ALTERED BEAST

— Para quem ainda não conhece bem o jogo, aí vão umas dicas úteis no combate com alguns inimigos. O primeiro é o Aggar: desvie das cabeças que ele lança e atire bolas de fogo em seu corpo. Octeyes: fuja dos olhos que atira e, quando houver uma brecha, dispare contra o olho aberto. Crocodilo: jogue bolas de fogo na barriga vermelha. Já para aniquilar o Neff, é preciso bater muitas vezes seu próprio corpo contra o dele.

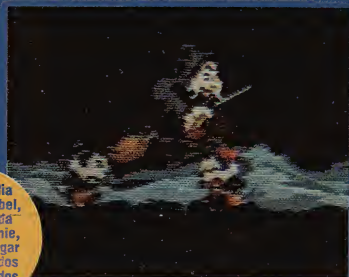
GANGSTER TOWN

— Sempre que você mata um gângster ele vira anjinho. Atire nos anjinhos também. Cuidado para não atingir a moça que passa na tela, pois cada vez que isso acontecer você perde um coração todo. Para obter o continue: ao morrer aparecerá uma tela em que um gângster perde o chapéu. Atire rapidamente no chapéu para que ele volte à cabeça do bandido e você receberá o continue. Este procedimento poderá ser feito uma, duas ou, se você tiver sorte, até três vezes.

Denison Guizelini
Santo André, SP

ZILLION 2

— Na quarta fase deite-se no meio da tela enquanto o líder da defesa de Radaijan atira — nesta posição, os tiros não o atingirão. Dispare toda vez que o inimigo atingir o chão.

Ricardo Tadeu Alves
São Paulo, SP

SAFARI HUNT

— Uma estratégia para ganhar muitos pontos: na primeira cena, matar só os peixes e coelhos; na segunda, só os macacos e as panteras; na terceira, só os tatus e ursos.

Jaime Luiz dos Santos
Rio de Janeiro, RJ

Começa aí a sensacional aventura de Mickey Mouse em

Mickey Mouse parece ter ficado enciumado com a popularidade de Super Mario e resolveu também atacar de herói de videogame. Nesta superprodução da Sega, em lançamento pela Tec Toy, o famoso ratinho explora os mistérios do Castelo das Ilusões, onde sua namorada foi aprisionada por Mizrabel. Tanto o game para o Master System quanto o do Mega Drive são belíssimos, com gráficos e sons chocantes, e não ficam devendo nada aos filmes de Walt Disney.

Como em suas melhores aventuras para o cinema, Mickey explora cenários fantásticos como o mundo dos brinquedos, onde um inofensivo aviãozinho de controle remoto se atira em vôos rasantes sobre nosso amigo orelhudo. Há uma apetitosa terra dos doces, repleta de guloseimas e perigos, como por exemplo, as temíveis gelatinas movediças. Outra coisa neste game que certamente chamará sua atenção é a excelente definição da imagem e a riqueza de movimentos do personagem principal.

Para libertar sua companheira, Mickey precisa encontrar pedras preciosas escondidas no interior da morada da bruxa. No saguão do castelo, nosso herói encontrará várias portas que levarão a mundos fantásticos. Na versão para o Mega Drive, são ao todo cinco portas: a

Título: Mickey Mouse and the Castle of Ilusions (Castelo das Ilusões)
Padrão: Mega Drive e Master System
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy

Mickey tem um longo caminho até libertar sua garota do cativeiro no castelo

primeira leva à floresta; a segunda, para a terra dos brinquedos; depois, vem a terra da tempestade; a quarta porta é a da biblioteca; e a quinta é a que leva ao interior do castelo. A versão para o Master System é mais curta, tendo apenas três portas: uma para a floresta, outra para o mundo dos brinquedos e a terceira para a terra dos doces.

Para enfrentar os guardas do castelo, soldadinhos de chumbo, palhacinhos e outros inimigos, Mickey deve saltar e cair sentado sobre suas cabeças ou recolher objetos e atirá-los. Em certos lugares do castelo ele também encontrará itens que lhe darão tiros, como frutas, doces e saquinhos. As estrelinhas aumentam seu contador de força, e as orelhinhas dão mais uma vida.

Para sair-se bem diante dos desafios do castelo é preciso conduzir Mickey com agilidade e rapidez. Saltar com precisão é tudo neste jogo: treine bem. Seja também fuçador — principalmente na versão para o Mega Drive —, pois você terá de descobrir os caminhos que o levarão à saída dos mundos. No final há um emocionante duelo com Mizrabel e, se Mickey for vitorioso, sua eterna namoradinha será libertada. Assim, os dois poderão retornar à paz da cidade de Vera e viver felizes para sempre.

... E os dois vivem felizes para sempre

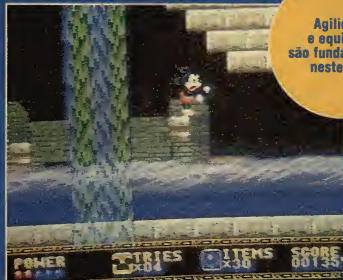
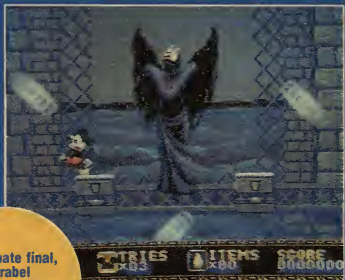
Cada porta do castelo leva a um mundo diferente

CASTLE OF

Nas prateleiras da biblioteca, perigos e segredos escondidos

No mundo da floresta, Mickey colhe as maçãs: elas são úteis na hora do sufoco

De repente, no mundo dos brinquedos, tudo pode ficar de cabeça para baixo

Apesar de apetitosa, esta terra não é nada doce

Agilidade e equilíbrio são fundamentais neste jogo

No combate final, Mizrabel transforma-se numa satânica criatura

ILLUSION

Um game chocante para o Master System

A versão para o Master System também tem uma incrível definição de imagens. Repare como são perfeitas as expressões dos personagens

Aí você curte um pouquinho do mundo dos brinquedos. Além desse, há o da floresta e o dos doces

Mickey esconde-se atrás do barrilzinho: aí vem chumbo!

Cheg

Master S

FCK

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

Óculos 3-D e pistolas sao compatíveis com o Master System II.
Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

ou o ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

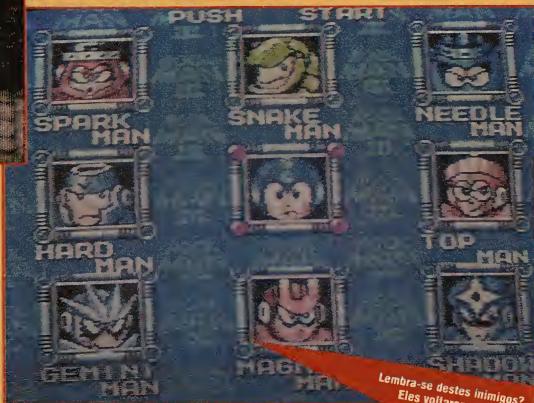
todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!

LANÇAMENTOS NACIONAIS

ROCKMAN 3

Dr. Willy não toma mesmo jeito e volta a desafiar nosso mega-herói em mais uma aventura repleta de ação. E que aventura! Na primeira fase, com oito estágios ao todo, Mega Man encontrará seus arquiinimigos Magnet Man, Hard Man, Top Man, Shadow Man, Spark Man, Snake Man, Gemini Man e Needle Man, que podem ser enfrentados nesta ordem. Na segunda fase, composta de quatro estágios, outra cambada de bandidos para encarar: Metal Man, Quick Man, Heat Man, Wood Man, Flash Man, Bubble Man, Air Man e Crash Man. Haja fôlego! E o jogo não pára por aí: resta ainda a fase final, no interior do castelo de dr. Willy, com mais seis estágios de pura emoção. Como se vê, a terceira aventura de Mega Man é uma síntese das anteriores e ressuscita antigos inimigos, todos com sede de vingança. A grande novidade fica por conta de um aliado para o herói — é Rush, o robô-cão. Como se fosse uma mola, o fiel canino é capaz de lançar Mega Man em saltos incríveis pelo ar, e ainda transformar-se num veloz submarino (Rush Marine) ou jato (Rush Jet). Se as outras odisséias de Mega Man já eram emocionantes, espere até conhecer esta!

A nova aventura de Mega Man é uma odisséia de 18 estágios

Rock Man 3 (Mega Man 3)
Padrão: Nintendo americano/japonês
Produzido por: Capcom
Lançamento: Dynacom/Dismac/Super Charger

Lembra-se destes inimigos? Eles voltaram com sede de vingança

DOUBLE DRAGON

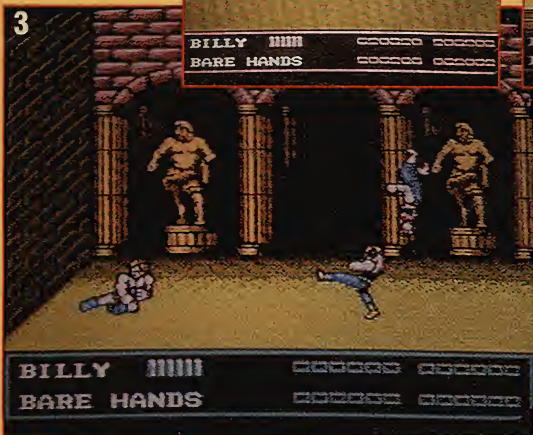
Os irmãos Billy e Jimmy Lee estão de volta, mais experientes para desafiar os inimigos da Sombra Negra. Adivinhe o que acontece desta vez? Marion desaparece. Nas aventuras anteriores, ela já apanhou, foi raptada, morta e até ressuscitou. E agora? Só há uma coisa a fazer. Seguir a filosofia do dojô do Double Dragon: lutar primeiro e perguntar depois. Os irmãos Lee terão de encontrar as Três Pedras Sagradas para trocá-las por Marion. Para isso, passarão por cinco níveis, cada um representando um país — EUA, China, Japão, Itália e Egito. Quem está por trás deste mistério? Eles enfrentarão mestres Ninpou, selvagens Ninjas e outras corjas de lutadores marciais. Todos os vilões lutam como os inimigos dos cartuchos anteriores. Se você já é fera nos outros dois, fará bonito neste também. Terá à sua disposição o soco, o chute lateral e o golpe voador. Pegue as armas dos punks.

Double Dragon 3
Padrão: Nintendo japonês
Produzido por: Aklaim
Lançamento: Dynacom

SOM	GRÁFICO	DESAFIO

1 Em Double Dragon 3, uma viagem pelo mundo, passando por paises como Egito...

2 ... o Japão das milenares artes marciais...

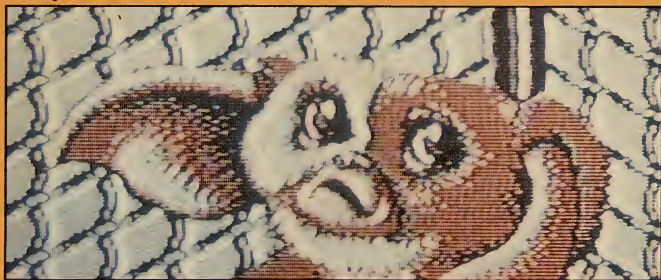
3 ... e a Italia com seus palacios e estatuas

LANÇAMENTOS NACIONAIS

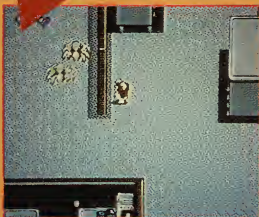
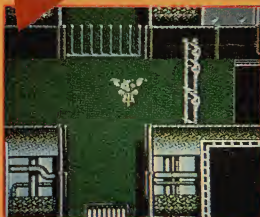
Gremlins 2

Título: Gremlins 2
Padrão: Nintendo japonês
Produzido por: Sunsoft
Lançamento: Super Charger

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

Final de expediente no edifício Clamp Plaza: hora de Gizmo agir. Ele sai em busca dos Gremlins endiabrados que infestam o prédio e estão fazendo a maior bagunça, transformados em morcegos, aranhas, helicópteros e outros bichos perigosos. São ao todo seis fases: escritório, dutos de ar, porão, sala da presidência, laboratório de genética e finalmente o centro de controle do Clamp Plaza. Gizmo é muito criativo para enfrentar seus inimigos — ele atira tomates, fósforos acesos, clipes de papel e até um arco-e-flecha improvisado com materiais de escritório. As fases são como labirintos, e você terá de descobrir o melhor caminho para seguir seu objetivo. Em cada sala, procure por uma porta: através dela, Gizmo reencontrará o velho chinês de quem foi comprado, e lá poderá adquirir equipamentos úteis para sua viagem. Ao completar uma fase, você receberá uma password que dará acesso direto àquela sala. O jogo tem continue infinito.

1. As aranhas são duras de matar. Proteja-se atrás da divisória do escritório e atire sem parar

2. Alguns inimigos deixam presentes quando eliminados. Com o pula-pula, por exemplo, você poderá atropelar todos em seu caminho

3. O Chinês pergunta para Gizmo: você quer comprar alguma coisa? Responda que sim (à esquerda) e escolha um dos itens sobre a mesa

Título: Dr. Mario
Padrão: Nintendo japonês
Produzido por: Nintendo
Lançamento: Super Charger

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

Em Donkey Kong, ele é um modesto encanador. Na série Super Mário, faz o papel de um herói capaz de nadar, voar e dar pulos incríveis. Agora em seu novo jogo, Mário é um médico que precisa combater vírus terríveis com remédios. O game é uma espécie de versão "medicinal" de Tetris onde você manipulará as cápsulas coloridas que o doutor arremessa para dentro do frasco. Formando colunas com quatro ou mais elementos da mesma cor — incluindo os próprios vírus —, todos os elementos desaparecerão. A cada fase, são mais e mais vírus para destruir. O segredo para se dar bem é aprender a manipular direitinho as cápsulas: você pode encaixá-las de pé, deitadas ou até mesmo viradas, invertendo o lado das cores. Estude bem a colocação das peças, pois uma decisão errada pode melar todo o seu jogo.

1. Para controlar esta epidemia, forme colunas com, no mínimo, quatro elementos da mesma cor

2. Os vírus fazem careta e tiram sarro, mas têm o maior chilique quando você consegue eliminar um deles

3. Na versão para dois jogadores, os participantes poderão competir em estágios diferentes

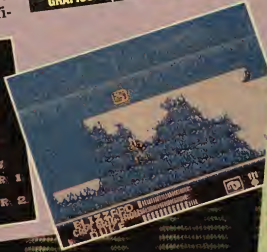
LANÇAMENTOS

O MUNDO NO SEU CONSOLE

Você fica sabendo em primeira mão o que está pintando lá fora

G.I. JOE (Nintendo)

Um desenho que fez muito sucesso no *Xou da Xuxa* se transformou agora num incrível videogame. Com certeza, você se divertiu muito com as aventuras da equipe G.I. Joe contra a organização de terroristas Cobra. Cada um dos seis estágios tem três áreas. No primeiro, a tripulação passará por territórios escondidos na Floresta Amazônica ou nas geleiras do Pólo Norte. No segundo, fica a Zona da Missão, onde uma série de bombas irá dificultar sua passagem. Na parte final, haverá um supervilão à sua espera. A equipe `G.I. Joe tem cinco elementos, cada um com determinadas características. Durante cada missão, você controlará três deles — o computador escolhe o líder e você decide os outros dois.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO (Nintendo)

Marko Ramirus, um dos melhores oficiais da Marinha soviética, está no comando do Outubro Vermelho. Graças ao seu novo sistema de propulsão, este moderno submarino não é detectado por nenhum radar. Sabendo do poder dessa arma e o desequilíbrio que ela poderia causar numa guerra, o comandante Marko resolve entregá-la ao governo americano. Mas os soviéticos pensam que Marko está querendo é atacar os Estados Unidos sozinho — causando o possível início da Terceira Guerra Mundial. Por isso, precisam parar o Outubro Vermelho. Neste jogo, você é Marko Ramirus, que pode destruir ou salvar o mundo. Os melhores navios da Marinha soviética tentarão eliminá-lo. O Outubro Vermelho, no entanto, é equipado com os mais modernos torpedos e mísseis.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

JOE MONTANA FOOTBALL
(Genesis/Mega Drive)

Eleito o melhor game de sua categoria em 1990, Joe Montana poderá não agradar muito aos brasileiros, já que as regras do futebol americano são praticamente desconhecidas por aqui. Mas, se você se interessa pelo esporte, Joe Montana Football é uma boa opção. Pode-se escolher entre dezesseis adversários. Você decidirá também a duração da partida (de 10 a 60 minutos) e o tipo de competição (campeonato normal, Sega Bowl ou um amistoso de dois minutos).

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

STORM LORD
(Genesis/Mega Drive)

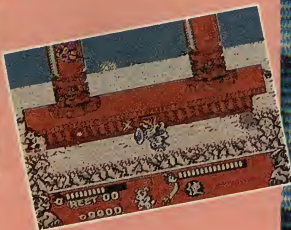
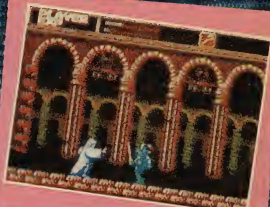
O enredo não chega a ser tão original. O objetivo é resgatar uma porção de lindas e melindrosas princesinhas. Você tem oito delas em cada um dos dez estágios, só que com um limite de tempo. Os obstáculos — portas trancadas, estátuas que soltam fogo e muito mais — vão se tornando cada vez mais complicados. Seu personagem, Storm Lord, começa com cinco vidas, mas poderá ganhar vidas adicionais durante os bonus rounds, no final de cada nível. O jogo começará a ser vendido nos Estados Unidos a partir de junho.

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

CONQUISTA DO PALÁCIO DE CRISTAL (Nintendo)

Certo dia, o palácio do príncipe Farron foi atacado por uma incrível criatura chamada Zaras. O vilão mandou os pais de Farron para outro sistema solar, transformou seu melhor amigo, Zapolis, num cachorro e, em sua pior atitude, regrediu o príncipe para seis meses de idade. Quinze anos depois, Farron e seu fiel cachorrinho, Zap (o amigo Zapolis, lembra?), partem para a revanche. Querem destruir Zaras e restaurar a ordem no Palácio de Cristal. Mas a vingança só acontecerá no quinto e último estágio. Cada vez que Farron destrói um inimigo, ele recebe uma moeda. Não deixe de poupá-las, achando que vai perder tempo. As moedas irão ajudá-lo a comprar armas importantes.

SWORD MASTER (Nintendo)

Em sete estágios de intensos combates contra Vishok, o Rei das Serpentes, você só terá uma espada. Mas, à medida que for passando pelas armadilhas, irá ganhando os poderes de um mágico. Como seu personagem só tem três tipos de golpe, o jogo poderá se tornar um pouco repetitivo. Isso, no entanto, é compensado pelos excelentes grafismos — principalmente na hora em que se recebe os poderes de mágico. Para completar essa missão, você contará com cinco vidas. Não é fácil: nem um gato, com suas sete vidas, teria mais chances. O som é pura dinamite!

HOLLYWOOD SQUARES (Nintendo)

Jogo da velha não é o videogame movido a manivela da sua avó. Este é, com certeza, um dos mais diferentes jogos lançados no momento. *Hollywood Squares* é um programa de muito sucesso na TV americana. Ele foi adaptado no Brasil e virou o quadro Jogo da Velha, do *Domingão do Faustão*. Mas *Hollywood Squares* não conseguiu agradar aos gamemaníacos. Algumas questões são estapafúrdias, e, apesar de existirem 400 na memória do jogo, elas começam a se repetir em pouco tempo. No final, o ganhador poderá escolher uma das cinco chaves para conferir se vai levar o carro de prêmio. O jogo passou batido nos Estados Unidos. No Brasil, só vai interessar quem fala o inglês muito bem e gosta do jogo da velha.

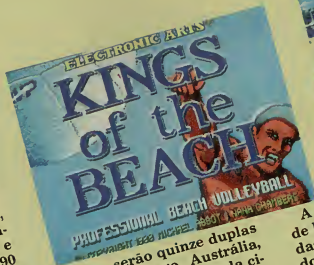
PC

VÔLEI DE PRAIA, GOLPES DE CARATÊ, BASQUETE E FÓRMULA 1

GRAND PRIX

É a grande estrela dos novos lançamentos. São três opções de carros (McLaren, Ferrari e Williams) e cinco níveis de dificuldade. No primeiro e segundo, a marcha é automática. No terceiro e no quarto, você precisará fazer algumas mudanças. Mas, no quinto, o piloto se comportará como um corredor de Fórmula 1 de verdade. Quem quiser enfrentar todo o campeonato, irá conhecer oito circuitos — Brasil (Jacarepaguá), Mônaco, Canadá, Alemanha, EUA, Japão, Itália e Inglaterra. Você decide quantas voltas terá cada corrida (vai de 1 a 99). Lembre-se, antes de decidir, que a média de cada uma é de 2min05s. Ao escolher o carro, a tela de apresentação irá mostrar todos os seus detalhes técnicos. No painel, um retângulo mostra a hora de entrar nos boxes para colocar combustível, ou ver se o carro está pegando fogo. A tela mostra dois cronômetros — um com a sua posição na corrida e outro com o número de voltas. Um mapinha diz em que lugar do circuito está seu carro. Assim, você poderá ir se preparando para curvas que estejam logo à frente. Cuidado com dois adversários: o japonês Sakamoto é um verdadeiro barbeiro e costuma bater nos adversários. Já o inglês Nigel Lewis tem reações inesperadas e pode se tornar um perigo durante a prova. Como se vê, é um joguinho que imita bem a realidade. Na hora do pódio, o vencedor levanta o troféu, enquanto o segundo e o terceiro tratam de estourar a champanhe.

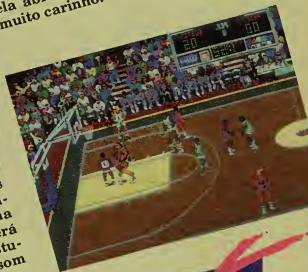
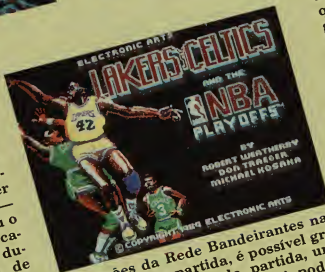
KINGS OF THE BEACH

Depois dos campeonatos mundiais realizados nas areias de Ipanema, no Rio de Janeiro, os brasileiros passaram a curtir o vôlei de praia. Os americanos, no entanto, largaram na frente nesse esporte — e fizeram um jogo para PC de bastante sucesso, homenageando os tetracampeões mundiais Sinjin Smith e Randy Stoklos (1987, 1989, 1990 e 1991). Você pode jogar uma só partida ou todo o circuito. No segundo caso, serão quinze duplas adversárias, com partidas nas praias de San Diego, Austrália, Rio de Janeiro e Havaí. No Rio, você verá um rápido plano da cidade, com destaque para o Corcovado. As passwords para não precisar voltar ao início cada vez que você resolver dar uma parada são: sidaut, gekko, topflit e sundevil. Se estiver cansado, aproveite a entrada do repórter. Apertando F3, ele aparecerá de novo com seus comentários.

A tela tem um espaço para o treino de levantamentos, manchetes e cortadas. É divertido também jogar em dois. Um será Smith e outro Stoklos para derrotar o computador. No final do campeonato, você verá a foto dos dois campeões mundiais, abraçados e com o troféu na mão.

KARATECA

Seu objetivo é salvar a princesa Mariko das garras do perverso Akuma, vilão que lembra uma águia. Você poderá correr ou andar em posição de caratê. Até chegar a ele, no entanto, uma série de guerreiros fortemente armados irão aparecer no seu caminho. Para isso, use chutes na canela, na barriga e na cara. Dê também socos na cara, na barriga e no pé dos adversários. Muita atenção no momento final do jogo: quando a princesa aparecer na tela, se você estiver em posição de ataque, ela ficará assustada e lhe dará um golpe mortal. Se você estiver correndo, ela abrirá os braços e lhe receberá com muito carinho.

LAKERS X CELTICS

O jogo é um clássico da NBA, como é chamado o Campeonato Profissional de Basquete norte-americano. Tem três níveis: principiante, médio e profissional. Você pode escolher jogar apenas uma partida — em 2, 5, 8 ou 12 minutos — ou o campeonato inteiro. Nesse caso, serão 12 emocionantes duelos, com quatro tempos de 12 minutos cada um. As regras são as mesmas que você vê nas transmissões da Rede Bandeirantes nas noites de sexta-feira. Cada vez que se vence uma partida, é possível gravar o placar apertando o F5 e pedir tempo. No início da partida, uma tela mostrará todos os seus jogadores titulares e reservas. Você poderá ir substituindo-os. É que, depois de muito tempo na quadra, eles costumam cansar e não conseguem mais dar, por exemplo, enterradas.O som da galera também contagia.

As dicas foram fornecidas por Ricardo Penna Franca, 11 anos, que trabalha para o Serviço de Atendimento ao Usuário da Brasoft. Superfera, Ricardo sabe tudo dos jogos para PC distribuídos pela empresa. Se você tiver alguma dúvida, ou também quiser contribuir com suas estratégias, escreva para a gente.

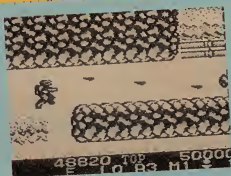
AVENTURA E DIVERSÃO EM MINIATURA

Os dois melhores lançamentos, os recordes e as últimas notícias sobre o jogo que pode ser levado a qualquer lugar

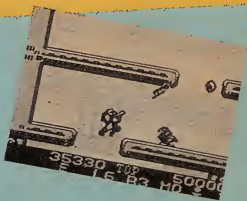
Tour de Thrash

É uma espécie de continuação do consagrado Skate Or Die. Slalons, aerials e outras manobras radicais do skate neste joguinho. Quem for skatista ou gostar do esporte vai acabar se divertindo mais. Você poderá escolher um dos seis integrantes da equipe.

Estratégias: Cuidado! Você não pode pular das faixas cinzas. E fique de olho nas estrelas. Elas lhe darão dez segundos extras.

* Na rampa, 10 000 pontos irão levá-lo para o "paraíso-surpresa dos skatistas".

Burai Fighter

O diabólico Burai criou um exército de horripilantes robôs mutantes para conquistar o universo. Para evitar que isso aconteça, passe pelos cinco níveis de ação e penetre em todas as cinco bases de Burai, destruindo seus guardas. O jogo é uma excelente adaptação do game para consoles Nintendo.

Estratégias: No início do estágio 3, um buraco aparecerá na parte de baixo da tela. Comece a entrar no buraco e saia rapidamente para evitar a plataforma que está caindo. Depois, volte a entrar no buraco e siga em frente.

* Fique de olho nos símbolos em forma de estrela que revelam a existência de quartos secretos com vidas extras.

* Para eliminar Giganticrab, o vilão do estágio 1, atire nos dois lados de sua cabeça e não deixe que ele encurrale você.

PARA DETONAR O TECLADO

Três jogos que vão fazer o maior sucesso no seu computador

GONZALES 2

Você viverá uma aventura de nove fases em pleno México. Fazendas, tendas, pedras e muitos cáctus fazem parte do cenário. Sua missão é se apoderar de oito objetos diferentes: revólver, faca, cachimbo, barra de energia, munição, extintor, garrafa e a agência de um banco. Para entrar nas tendas, é só apertar seu cursor para baixo. No final da aventura, você terá direito a um merecido descanso em sua rede preferida.

TOY ACID 3 E 4

A onda de brinquedos assassinos começou no cinema. No terceiro jogo da série, a missão acontece num navio. Seu brinquedinho jogará ácido nos ratos que infestam o lugar. Já no quarto episódio, você será um cientista que agirá no espaço, acertando bolinhas de ácido nos inimigos. Se conseguir apanhar as garrafas, tome o líquido: ele lhe dará outras forças.

ICE BREAKER

Isso sim é entrar numa fria. A aventura acontece numa pista de patinação no gelo. Seu objetivo é eliminar seus adversários. Seu patim é do estilo 007: dispara bombas. Mas você deve ter cuidado com o combustível. Existem, espalhados pela pista, pequenos barris de combustível. É com eles que você irá reabastecer sua máquina.

ESTRATÉGIAS DOS LEITORES

KNIGHT MARE

Na tela de apresentação, quando aparecer "1 player or 2 players", pressione as teclas "esquerda", "Y", "direita" e "select" ao mesmo tempo. Mantenha-as pressionadas até o início do jogo. Resultado: pressionando "select", o herói fica invisível e indestrutível por 90 segundos e você poderá fazer isso quantas vezes quiser. Só tome cuidado ao cruzar os rios. Não caia na água. Mesmo invisível, morrerá afogado.
Flavio Lamoza, São Paulo, SP

JACK CHAN IN THE POLICE STORY

Como ter mais energia: apertar Control R T Y
Como conseguir todos os objetos: Control 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Como matar todos os inimigos da sala: Control F3/F8
Como passar de fase: aperte Stop quando aparecer a palavra Pause. Aí é só teclar Tab / Control / Caps Lock
Mário Henrique M. Reis, Imperatriz, MA

GALAGA

Deixe que as naves capturem você. Depois, com outra nave, destrua-a que apanhou a sua. Com isso, você ficará com duas naves ao mesmo tempo.
Gianfranco Lucchesi, São Paulo, SP

NA PRÓXIMA EDIÇÃO...
Você irá conhecer outras novidades para MSX:
* Mortadelo e Salaminho
* After the War I
* Cosmic Sheriff

TOP SECRET

AS AVENTURAS DE LOLO 2 *(Nintendo)*

Que tal um truquezinho para descobrir senhas? Então fique ligado: sempre que você tiver um código que começa com A, B, C ou D e cuja segunda letra vier antes (no alfabeto) do que a quarta, basta trocar as duas de lugar. Com isso, você irá para um outro estágio. A propósito, o código para a última sala é GCVT

DICK TRACY *(Nintendo)*

Imagine se o game do detetive da capa amarela também não tivesse suas próprias senhas. Com estas combinações de numeros, o jogo poderá ser iniciado por casos diferentes. **Caso 2: 207-119-060**
Caso 3: 164-003-201
Caso 4: 036-224-136
Caso 5: 007-215-047

BUBBLE BOBBLE *(Nintendo)*

Digitando o código EECJJ Level 112, você poderá iniciar por qualquer fase, de 1 a 112. Depois, selecione o continue para um ou dois jogadores, pressione os botões A e B e escolha seu estágio, apertando em seguida o Start.

SUPER MÔNACO GP *(Genesis/Mega Drive)*

Com este truque, você verá como a vitória sobe à cabeça de um piloto. Na tela inicial de opções do jogo, selecione o modo Super Mônaco GP. Se durante a corrida aparecer a tela "Wet Conditions" e você conseguir terminar entre os três primeiros, aperte os botões A, B e C ao cruzar a linha de chegada. Nas cenas de premiação no pódio, você verá o piloto levantar sua própria cabeça em vez do troféu.

LIFE FORCE *(Nintendo)*

Com esta sequência de operações, você poderá iniciar o jogo com trinta vidas. Logo que a tela de apresentação parar de rolar, movimente o controle direcional para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start

GOLVELLIUS *(Master System)*

Aí vai um supercódigo para você ir direto ao encontro do vilão principal. Atenção: para enfrentá-lo, é preciso estar equipado com a Espada Legendária, Escudo de Arusazu, Dezoito Poções de Vida, Bíblias Maximum, Anel da Invencibilidade, Sete Cristais, Botas para Subir e um Pingente de Ramurasu.

Digite **W4KQ AH85 LDSX KNGF Q5M7 2K3L 7TSE QKQL** e boa sorte!

SPACE HARRIER *(Master System)*

Sabia que este jogo tem um continue secreto com nove vidas? Quando aparecer o game over, movimente o controle direcional para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, para baixo, para cima, para baixo e para cima. Simples.

THE LAST BATTLE *(Genesis/Mega Drive)*

Não desanime, pois este jogo tem um continue. Depois que você gastar sua última chance e aparecer a tela com a mensagem Start para reiniciar, pressione simultaneamente os botões A, B, C e Start. O continue só funcionará da fase dois em diante

1943 ***(Nintendo)*** — Aí vão três supercódigos para você iniciar o game por uma etapa mais avançada. Missão 8:
PFL08
Missão 14:
5TKNE
Missão 22:
RY690

GAME OVER

Os recordes dos feras brasileiros e americanos para você comparar seu desempenho

Se você também quiser ver seu recorde no próximo número de AÇÃO GAMES, escreva para a Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Mande nome e endereço completos e uma foto do placar final do jogo para confirmar a pontuação. Para tirar a foto, apague as luzes, focalize bem a tela de sua televisão e não use flash.

RECORDES BRASILEIROS PARA JOGOS MASTER SYSTEM

Jogo	Pontos	Nome
After Burner	13 281 000	Ricardo Dirani
Alex Kidd in Miracle World	2 017 000	Marcos Roberto Peripato
Alex Kidd	641 600	Dionisio Cason
Alex Kidd in Shinobi World	763 000	Edvaldo R. de Oliveira
Altered Beast	479 000	Fabio Rosa
Assault City	477 900	Rodrigo Bornhausen Demarch
Cloud Master	2 441 800	Jed C. dos Santos
Eswat	56 000	Davis A. Querido
Golden Axe	215	Enrico F. Silva
Hang On	5 278 990	Fernando A. Barcellos
Kenseiden	1 286 800	Roderlei Antônio Calderan
Out Run	52 691 240	Fábio Ribeiro
R Type	1 106 600	Marcelo R. de Oliveira
Rambo 3	91 500	Danilo de Nadai
Shinobi	1 060 700	Jed C. dos Santos
Jogos de Verão: BMX	163 200	R. Spinelli
Flying Disk	1 920	Luiz Roman de Souza
Foot Bag	204 600	Edvaldo R. de Oliveira
Half Pipe	102 990	Edvaldo R. de Oliveira
Skating	5 020	R. Spinelli
Surfing	9 90	Clóvis Martinelli Jr.

RECORDES AMERICANOS PARA JOGOS GENESIS/MEGA DRIVE

Jogo	Recorde	Jogador
Atered Beast	10 455 400	Jeff Behnke
Columns	20 307 524	Jimmy Chiu
Last Battle	Terminado	Zack Carter
Moonwalker	298 650	Matt Garland
Rambo 3	5 108 090	Madd Thumpers
Revenge of Shinobi	8 285 900	Carl Rizzo
Space Harrier 2	31 469 000	Jonathon Paleologos
Super Hang On	75 286 620	André St. Laurent
Thunder Force 2	4 319 490	Todd Bustillo
Truxton	2 255 330	Zubair Naddem

RECORDES AMERICANOS PARA JOGOS PADRÃO NINTENDO

Jogo	Recorde	Jogador
Bubble Bobble	2 071 390	Gehard Agbulos
Contra	6 553 500	Dan Kenneddy
Double Dragon 2	440 210	David Wrhight
Duck Tales	13 130 000	Jeff Stanton
Gauntlet	3 999	Paul M. Davis
Jackal	999 670	Cory Lewis
Karatê Kid	557 200	Peter Boadry
Kung Fu Heroes	1 753 500	Michael Liebel
Kung Fu Master	580 210	Edouard Charbonneau
Legend of Kage	7 136 940	Marques Oliveira
Life Force	1 216 240	Blair Vanstone
Mega Man	2 362 500	Steven Barnholtz
Ninja Gaiden 2	999 900	John Whittinghton
Rad Racer	61 296	Glenn Stockwell
Rampage	42 999 963	Stephen Krogman
RoboCop	100 960	David Wrhight
Skate or Die	44 500	Conrad Cheslock
Star Force	6 433 900	Jonathan Henry
Super Contra	9 999 990	David Wrhight
Tartarugas Ninja 2	2 184 100	Chris Hoffman
Tetris	428 840	J. Schorah
Top Gun	91 600	Wayne James

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

Diretor de Marketing: Romeu Andreatta Filho

REDAÇÃO
Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Editora de Arte: Deise Bitinas
Colaboradores: Edição - Regina Giannetti
Arte: Celso da Silva Gama, Fabio Carli, Sônia Regina Aversa
Fotografias: Ivan Carneiro
Ilustrações: Priscila L. Farias

Diretora Responsável: Liege de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor Corporativo: Carlos Alberto Araújo
Diretor RJ: Eduardo Rosa
Supervisora: Rosangela Cassilio
Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, José Estevão Favaro, Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires
Serviços Editoriais
Azul Press - Gerente: Benjamin Sérgio Gonçalves
Estúdio Fotográfico: Fábio Cabral
Abril Press - Gerente: Judith Baroni; **Escritórios - Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone: (001212) 557-5990-5993, Telex (00) 237670, FAX: (001212) 983-0972. **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 - 68 Paris, Phone (00331) 42.66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA, FAX: (00331) 42.66.13.99

Correspondentes: Jose Emilio Rondeau e Ana Maria Bahiana (Los Angeles)

Serviços Fotográficos - Gerente: Pedro Martinelli

COMERCIAL
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: José Carlos Boldarine
Gerente de Circulação: Andre Felipe D'Amato
Gerente de Promoção e Propaganda: Fábio Bueno
Assistente: Patrícia Grancini

EDITORA AZUL
Diretores: Ana Maria Fadigas, Carlos C. Arruda, Carlos Alberto Araújo, Pedro Frazão, Romeu Andreatta Filho e Vera Helena Mirandez Gomes

AÇÃO GAMES e uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866. Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax. (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282. Telex: (021) 22674. Fax: (021) 275-9347. Telegramas: Editabril Abrilpress. **Distribuidor em Portugal:** Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, Camarate, Lisboa. Assinaturas: valor de capa multiplicado pelo número de edições anuais. A Editora Abril garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicara a restituição, em cruzeiros, da parte do preço total paga antecipadamente e correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigido de acordo com as disposições legais em vigor sobre a matéria. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal. Circulação desta revista: de 21 de maio a 18 de junho. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, 06000, Osasco, SP, Telex (011) 33670 ABSA. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Todos os direitos reservados. Distribuida com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

CLASSIFIC

COMPRO

▶ Compro fitas de Nintendo americano. Tel.: (011) 288-5218, com Jean, São Paulo, SP.

▶ Compro um Mega Drive. Cartas para Ronaldo Gismondi, Estrada da Figueira, 592, CEP 24140 Niterói, RJ.

▶ Compro cartuchos compatíveis com Phantom System. Escrevam para Adriano Oliveira Campos, rua A 1, 229, conj. Bugio, CEP 49000, Aracaju, SE.

▶ Compro um Master System. Escreva ou ligue! Juliano Pilati, rua 9 de Julho, 727, São José, SC, Tel.: (0482) 46-0514.

▶ Compro a fita Robocop. Tel.:(091) 224-3728, com Angelim Cunha Pinto, Belém, PA.

▶ Quero comprar um Bit System ou um Phantom System usados, desde que estejam em bom estado. Pago 25% do preço de um novo. Tel.: (011) 521-5920, com Arlindo Maluli Júnior.

▶ Compro videogame, de preferência um Top Game VG 9000. Ofertas para Reinaldo de Jesus Santos, rua Ecilia Medici, 470, CEP 68638, Rondon do Pará, PA.

DESAFIOS

▶ Desafio qualquer gamemaníaco a me enfrentar nos jogos Atlantick e Sexta-Feira 13, de Atari. Everton dos Santos, rua 3 de fevereiro, 324, Pacajus, CE.

▶ Procuro adversários para os jogos Golden Axe (Master) e Thunder Force 3 (Mega Drive). Ronaldo Santos Rocha, QNL - 9, conj. J, casa 18, CEP 72150, Taguatinga Norte, DF.

▶ Desafio qualquer ser vivo (pode ser morto também) a bater meu recorde no jogo Double Dragon (Master System). Meu recorde atual é 9 999.990. Para confirmar um novo recorde (o que eu duvido), mande uma carta para a redação da Ação Games. Paulo R. Machado, rua Padre Jacob Roland, 13, CEP 05569, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Tenho um Top Game com quatro jogos. Gostaria de trocá-lo por um Master System. Tel.: (0123) 21-8773, com Marcelo de Oliveira, São José dos Campos, SP.

▶ Troco meu Master System, com seis fitas, uma pistola, um óculos 3-D e um Rapid Fire por um Mega Drive. Tel.: (011) 832-7543, com Sérgio Silva, São Paulo, SP.

▶ Troco um VG 8000, com Karatê Kid, Super Contra, Double Dragon 2, Batman, Tartarugas Ninja , Ninja Gaiden , F 1 Race, Pro Wrestling, Super Mario, por um Mega Drive com dois cartuchos. Newton Sérgio Lopes, rua Djalma Dutra, 333, CEP 19015, Presidente Prudente, SP, Tel.: (0182) 22-2761.

▶ Troco um Intelevision por um Top Game, um Dynavision ou um VG 8000. Tel.: (0123) 21-1515, com Fernando Almeida. Cartas para rua São Jorge, 300, CEP 12213, São José dos Campos, SP.

▶ Troco um Micro Genesis, com três fitas (Shinobi , Super Sprint e Green Beret), por um Game Boy com fitas. Tratar com Marcelo Amary, Tel.: (0152) 31-1351, Sorocaba, SP.

▶ Troco o cartucho Ninja Cop, da Super Charger, por algum destes jogos: Double Dragon 2, Robocop ou Tartarugas Ninja, Frander de Oliveira Pires, avenida 2, 233, CEP 04851, São Paulo, SP.

▶ Gostaria de trocar os cartuchos Batman e Ninja Gaiden por qualquer outra fita. Tel.: (011) 37-8605, com André Ricardo da Silva, São Paulo, SP.

▶ Quero trocar meu Bit System por um Phantom System. Troco também as fitas A Lenda de Kage e Duck. Tel.: (011) 864-8133, com Alessandro Perez, São Paulo, SP.

▶ Tenho um Master System com uma fita e uma pistola. Troco por um Phantom System com três fitas. Tel.: (011) 449-9494, com Rodrigo Grillo, Santo André, SP.

▶ Troco a fita Double Dragon (Master) por um Shinobi ou qualquer ou-

ADOS

tra de 2 Megas. Fabrício Viana, rua Raimundo Lulio, 8, CEP 03690, São Paulo, SP.

▶ Estou querendo trocar um Master e um Top Game VG 9000, os dois com cartuchos, por um Mega Drive. Leandro Carlos Fonseca, rua Cavalheiro Petraglia, 704, CEP 14400, Franca, SP.

VENDO

▶ Vendo meu Master System, com pistola Light Laser e cinco cartuchos (Shinobi, Cloud Master, Super Cross, Choplifter e Fantasy Zone). Por 59 000 cruzeiros. Tel.: (021) 592-4053, com Maurício Rodrigues, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Quero vender um Master System, com pistola, rapid fire e duas fitas por 65 000 cruzeiros. Tel.: (011) 703-2275, com Denis Fabiano, Osasco, SP.

▶ Vendo um Master System novo por 50 000 cruzeiros. Tenho também cartuchos de 1 Mega (Great Basket, Super Cross e World Grand Prix), por 8 000 cruzeiros cada um. Tel.: (011) 876-1036, com Sylvio, São Paulo, SP.

▶ Vendo Master System (35 000 cruzeiros), pistola (5 000 cruzeiros) e cinco cartuchos (5 000 cruzeiros cada) como Jogos de Verão, Out Run, Futebol, Aztec Adventure, Super Tennis. Fernando Cavalcanti, rua Marechal Bitencourt, 4, CEP 27510, Resende, RJ.

▶ Vendo meu Bit System, com oito jogos, um adaptador J-72, quatro cabos RF e um porta-cartuchos. Por 50 000 cruzeiros. Alex Nestor, rua Maria José, 882, casa 5, CEP 21341, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Vendo Dynavision 2 novo, com 27 ótimas fitas e um adaptador para padrão Nintendo americano. Por 48 000 cruzeiros. Vendo ainda uma pistola para Phantom sem uso, com duas fitas incluídas, por 6 000 cruzeiros. Lenoir R. Cardeal Júnior, rua Saldanha Marinho, 147, CEP 03055, São Paulo, SP.

▶ Vendo Master System com pistola seminova. Tel.: (011) 544-1033, com Ernesto Alves, São Paulo, SP.

▶ Vendo um Master System, em perfeito estado, com a caixa nova, manual de instruções e folheto explicativo para as fitas da memória. Igor Marreiros, rua Jardim Brasília, 1331, CEP 59060, Natal, RN.

▶ Vendo cartuchos Nintendo (Dragon Warrior, Paper Boy, Excite Bike, Roadblasters, Renegade) e Phantom System (Super Pitfall). Tel.: (021) 326-2068, com Felipe ou André, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Vendo um Atari com 44 fitas. Gustavo Souza e Silva, rua Euclides da Cunha, 95, apto. 103, CEP 13400, Piracicaba, SP.

▶ Vendo fitas usadas de Phantom System — Predator, Super Pitfall, Super Irmãos e Rolling Thunder. Jason Ferreira, avenida Manoel Dias da Silva, 361, CEP 13035, Campinas, SP.

▶ Vendo fitas de Phantom System. Tel.: (011) 545-3795, com André, Santo André, SP.

▶ Vendo Master System, com seis fitas (duas de 2 Megas e quatro de 1 Mega) e uma pistola Light Laser. Por 90 000 cruzeiros. Aceito troca por um Mega Drive. Heber Peres Maciel, avenida Pres. Washington Luiz, 285, CEP 13230, Campo Limpo Paulista, SP.

▶ Vendo Nintendo americano seminovo e mais oito cartuchos de ótima qualidade, Tel.: (011) 885-3438, com Newton Marchetti, São Paulo, SP.

▶ Vendo cartucho Duck, do console Bit System. Novinho. Por 4 800 cruzeiros. Tel.: (011) 817-2760, com Carlos Alberto Faria, São Paulo, SP.

▶ Vendo um Phantom System, com pistola e dez fitas. Tel.: (082) 223-4049, com Davi Ramalho, Maceió, AL.

▶ Vendo um Master System, catorze cartuchos e um rapid fire. Marcos Inayama, rua Capitão John Cordeiro e Silva, 86, CEP 04421, São Paulo, SP.

▶ Vendo meu Master e uma pistola por 50 000 cruzeiros. Adilson José Almeida, rua Mário Niere, 13, CEP 18110, Votarantim, SP.

▶ Vendo um micro da linha MSX, modelo Hot Bit, em boas condições, com manual. Vendo também programas. Tel.: (011) 856-9647, com Marcus Vinicius, São Paulo, SP.

▶ Gostaria de vender meu Super Game CCE, com dezoito cartuchos e 51 jogos. Tudo por 56 000 cruzeiros. Rafael Sanches, Rua Ibirapitanga, 398, CEP 09195, Santo André, SP.

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginastica, Esporte e Saude

SAÚDE
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Video

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANARIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.° andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990 5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Midia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720 801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS: (0482) 44-8224 Florianópolis - SC: (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Midia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

HOT CIRCUIT

Os endereços das lojas e assistências técnicas que têm tudo para seu sistema

Como já avisamos na edição passada, os videogames tomaram conta das locadoras de vídeo. Está muito mais fácil alugar seus cartuchos preferidos. Como é impossível publicar o endereço de todas, selecionamos mais algumas. Por isso, não deixe de dar um pulo na locadora mais próxima de sua casa e conferir se ela já entrou nessa onda também.

SÃO PAULO

GOLDEN GAMES: Rua Cardeal Arcoverde, 1680, conj. 301. É a primeira locadora especializada de Pinheiros. Master, Mega Drive, Nintendo, Bit System, Dynavision 2, Hi Top Game, Phantom e VG 9000. Compra, vende e troca equipamentos e acessórios. Tem ainda um serviço de entrega, o Disk Games. Tels. 858-7496 e 814-6073.

PROGAMES: Rua Albion, 65, sala 24, Lapa. Tel. 261-7935; e rua Serra do Japi, 766, Tatuapé. Tel. 831-5787. Sua grande sacada é uma central de dicas. Dá assessoria também para locadoras que estejam começando a trabalhar com games. Aluga para o Brasil todo pelo correio, tem assistência técnica e transcodificação. Tem Game Boy, Core Grafix e Neo Geo.

GOLDEN FOX: Rua da Glória, 615, Liberdade. Tel. 270-5100. Apresenta uma boa seleção de cartuchos dos principais sistemas.

VIP VIDEO: Rua Verbo Divino, 214, Santo Amaro. Tel. 522-4394. Aluga e vende cartuchos para Nintendo, Sega e Atari.

GAME 4: Rua Mario Amaral, 384, Paraíso. Tel. 885-1677. Tem todos os últimos lançamentos e ainda vende equipamento para Nintendo, Master e Mega Drive.

WAR LOCADORA: Rua Maria Custódia, 168, Santana. Tel. 959-1335. Trabalha com todos os sistemas de games e está organizando um campeonato, que irá dar um Mega Drive ao ganhador.

PRO-VIDEO: Rua Caraibas, 973, Pompéia. Tel. 864-2995. Conta com uma boa seleção de jogos nacionais e importados. Abre aos domingos e feriados.

SCANNER VIDEO: Rua Pinheiros, 753, Pinheiros. Tel. 852-0288. Enquanto você escolhe os cartuchos de games, seu pai pode curtir a grande coleção de vídeo laser desta locadora.

MISTER GAME: Avenida Eng. Heitor A. Eiras Garcia, 880, Jardim Bonfliglioli. Esta locadora costuma publicar nos jornais da região vales-locação grátis. Fique de olho para não perder estas promoções.

SP 1001: Avenida Comendador Al. Bonfiglioli, 453. Tel. 869-0306. Cartuchos Phantom, Dynavision 2 e Master.

ZAP VIDEO: Rua Pedroso Alvarenga, 1040, Itaim. Tel. 853-8091. Só trabalha com o padrão Nintendo. Aluga o jogo Rad Racer acompanhado dos óculos 3-D, sem nenhum acréscimo.

VIDEO HOME SHOP: Rua da Mata, 201, Itaim. Tel. 881-7720. Tem mais de 200 fitas em seu acervo, incluindo muitos lançamentos. Nas locações de fim de semana, o domingo é grátis.

Atenção, locadoras de todo o Brasil: escrevam para Ação Games / Locadoras, Caixa Postal 66254, CEP 05389, São Paulo, SP. Mandem endereço, bairro, telefone e as principais caracteristicas de seu acervo para fazer parte desta seção. Envie também todos os meses a relação de seus 10 cartuchos mais alugados. Queremos fazer um ranking nacional.

ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

Muitas locadoras oferecem este serviço. Procure se informar se a assistência técnica é feita por eles ou se levam para outra empresa. Você pode estar pagando a mais só por esse serviço de intermediação. Conheça algumas casas especializadas.

MUNDO DO VIDEOGAME: Avenida Angélica, 1395, Higienópolis. Tel. 66-0164. É uma das melhores casas de assistência técnica da cidade. Conserta todos os aparelhos com rapidez e bons preços. Quem quiser pode sair da loja com novos cartuchos para voltar a detonar o aparelho. Eles vendem toda a linha de games de terceira geração e cartuchos compatíveis com Nintendo.

TECNOFAX: Rua Santa Ifigênia, 295 — 1.° andar, conj. 115, centro. Tel. 222-1471. Faz transcodificação em 2 horas. Trabalha com todos os sistemas.

CONCEL: Rua José Mascarenhas, 1185, Vila Matilde. Tel. 295-5152. É assistência técnica autorizada da Dismac, Tec Toy e Dynacom.

CLAUTEC: Rua Aurora, 291, 3.° andar, conj. 35, centro. Tel. 221-4238. Transcodificação de Nintendo, Atari e Sega. Faz consertos também.

NÃO PERCA
Na próxima edição, Hot Circuit trará endereços de locadoras nas cidades do Rio de Janeiro, Curitiba e Minas Gerais

Chame
PABX
(021) 390-7100
DDG
(021) 800-9102
FAX
(021) 359-7631
ATENDIMENTO 24 HORAS
ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL
COM SEDEX GRÁTIS
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES
DE CRÉDITO PELO TELEFONE
30.000 FITAS DE TODAS AS
DISTRIBUIDORAS À SUA DISPOSIÇÃO
PISTOLAS - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS
ESTOJOS - EXPOSITORES - IMPRESSOS
shopping VIDEO
O PRIMEIRO SUPERMERCADO DE FITAS E ACESSÓRIOS PARA
AGORA COM GRANDE VARIEDADE DE
CAÇA AO PATO
TÊNIS
GALAXIAN
URBAN CHAMPION
Cr$ 3.990,
CARATÊ KID
SEXTA-FEIRA 13
SUPER MARIO II
ARKANOID
E MAIS OS MELHORES
TÍTULOS EM PROMOÇÃO
Cr$ 6.900,
PRONTA-ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378-A
Tijuca - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20550
PABX (021) 284-1622/9500
FAX (021) 264-2698
PRONTA-ENTREGA RIO II
Estr. do Portela, 99 - 310
Madureira - Rio de Janeiro - RJ - CEP 21351
Fones: (021) 350-4966/390-2573
FAX (021) 359-7631
Visite uma de nossas locadoras modelo.
Garantia de Qualidade.
CAMPO GRANDE
R. CEL AGOSTINHO, 142 Lj. 5 - CENTRO - RJ - FONE (021) 394-5188
QUINTINO
R. AMÁLIA, 8 - RIO - RJ - FONE (021) 289-0861
VILA ISABEL
AV. 28 DE SETEMBRO, 44 SALA 206 - RIO - RJ - FONE (021) 284-5494
TIJUCA
R. BARÃO DE MESQUITA, 195 - B - RIO - RJ - FONE (021) 264-8606
RIO COMPRIDO
R. DO BISPO, 83 - RIO - RJ - FONE (021) 293-9786
RIO DAS OSTRAS
R. RÊGO BARROS, 217 - CENTRO - RJ
CAMPOS
R. JOAQUIM NABUCO, 77 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 23-7274
MACAÉ I
R. TÉLIO BARRETO, 32 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 62-5522
MACAÉ II
R. SILVA JARDIM, 316 Lj. 1 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 62-5522
MACAÉ III
RUA SEIS, 83 - PARQUE AEROPORTO - RJ - FONE (0247) 62-2670
ANZEIGE STUDIO
Pedido mínimo 5.000, - Sedex grátis p/ a 100.000, - Promoção válida p/50 unidades de cada produto.

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

*Agradecimento ao Alexandre de Paula
Por ter escaneado as páginas 01, 02, 59 e 60.

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br